

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO PAULO

Escola de Filosofia, Letras e Ciências Humanas

Programa de Pós-Graduação em História da Arte

AMANDA FERREIRA SANTOS

DISTOPIA NA CULTURA DE MASSA: NETFLIX E A SÉRIE 3%

Guarulhos

2018

AMANDA FERREIRA SANTOS

DISTOPIA NA CULTURA DE MASSA

Netflix e a série 3%

Dissertação apresentada à Universidade Federal de São Paulo para obtenção do título de Mestre em História da Arte.

Orientadora: Profa. Dra. Marina Soler Jorge

Santos, Amanda Ferreira.

Distopia na cultura de massa: Netflix a série 3% / Amanda Ferreira Santos. – Guarulhos, 2018.
170 f.

Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de São Paulo, Escola de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em História da Arte.

Orientador: Profa. Dra. Marina Soler Jorge.

Título em inglês: Dystopia in massculture: Netflix and the 3% series.

1. Distopia. 2. Ficção Científica. 3. Televisão Seriada. 4. Arquitetura. 5. Direção de Arte. 6. Audiovisual. I. Jorge, Marina Soler. II. Título.

Guarulhos

2018

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO PAULO
Escola de Filosofia, Letras e Ciências Humanas
Programa de Pós-Graduação em História da Arte

Chefe do Departamento: Profa. Dra. Ana Maria Pimenta Hoffmann

Coordenador do curso de pós-graduação: Prof. Dr. José Geraldo Costa Grillo

Amanda Ferreira Santos

DISTOPIA NA CULTURA DE MASSA

Netflix e a série 3%

Presidente da banca:

Profa. Dra. Marina Soler Jorge

Banca examinadora:

Profa. Dra. Yanet Aguilera Viruez Franklin de Matos – UNIFESP

Prof. Dr. Alfredo Luiz Paes de Oliveira Suppia – UNICAMP

Aos meus pais que, além de todo o amor do mundo, continuam me acompanhando e me apoiando em todas as etapas e decisões de minha vida.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente aos meus pais, Isabel e Carlos, por me incentivarem todos os dias de minha vida, e por nunca terem desistido de mim, mesmo nos momentos em que eu desisti de mim mesma. Agradeço por ter recebido amor e apoio incondicionais, e pelos momentos de desespero acalmados e crises depressivas diminuídas. Agradeço por serem minha estrutura, minha base, meu lar e, apesar dos momentos difíceis, terem sempre me mostrado o melhor caminho. Agradeço por me deixar errar, mesmo quando sabiam que o erro seria inevitável. Agradeço por terem me criado para aceitar e respeitar as diferenças e a diversidade de pessoas que existe nesse mundo, por terem me criado livre, longe de estereótipos ou convenções, e por nunca terem me negado qualquer forma ou fonte de conhecimento.

Agradeço aos membros de minha família, meus primos, tios, avós e agregados, que sempre estiveram comigo, pelos momentos de descontração e pelo apoio, principalmente nos momentos de dificuldade. Aos meus amigos, minha família fora de casa, aqueles próximos e os virtuais, e aos meus colegas de mestrado, pessoas maravilhosas às quais desejo imenso sucesso.

Agradeço aos docentes e demais funcionários da UNIFESP por incríveis dois anos de puro conhecimento, e por terem aberto meus olhos e minha mente a uma infinidade de possibilidades. Pelas discussões em aula, pelos textos em línguas estrangeiras e pela exigência por excelência. Aos professores Yanet e Alfredo, agradeço pela jornada e pelos comentários que me acompanharam desde a qualificação, e que me ajudaram a construir e compreender melhor meu trabalho. Agradeço em especial à minha orientadora, Profa. Marina Soler, por não desistir de mim e nem de minha capacidade, sendo compreensiva em momentos que eu mesma não seria, sendo a melhor orientadora que eu poderia ter.

Agradeço, finalmente, a todos não mencionados e que, direta ou indiretamente, fizeram com que essa dissertação tenha sido possível.

The future is already here. It's just not evenly distributed.

— William Gibson, 1999.

RESUMO

SANTOS, Amanda Ferreira. **Distopia na cultura de massa: Netflix e a série 3%**. 2018. 170p. Dissertação (Mestrado em História da Arte). Escola de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade Federal de São Paulo.

Em 2011, surge no YouTube um episódio piloto para uma série nacional, com um tema inovador: em um Brasil futuro e dualizado, os jovens do lado menos favorecido, ao completarem 20 anos, têm a única chance de conquistar um lugar na sociedade favorecida do Maralto, onde terão acesso a tecnologia e conforto para o resto de suas vidas. No entanto, apenas 3% dos candidatos conseguem. Com um tema distópico, mas contemporâneo, teve seu destaque por ser a primeira produção totalmente brasileira da Netflix, conquistando também fãs pelo mundo. A presente dissertação, dividida em duas partes, procura determinar os elementos que compõem a série, desde a importância do serviço de *streaming* para a mudança na relação entre espectador e TV, passando pelo estabelecimento da Netflix no Brasil e, conseqüentemente, a escolha de 3% para compor seu catálogo mundial, para estudarmos seus elementos narrativos, seu espaço cinematográfico e, claro, fazer uma comparação com o piloto de 2011.

Palavras-chave: distopia; direção de arte; ficção científica; arquitetura; audiovisual.

ABSTRACT

Dystopia in mass culture: Netflix and the 3% series.

The year is 2011. In YouTube, a pilot episode appears, for a Brazilian series with an innovative theme: in a future and dualized Brazil, young people from the less fortunate side, when they turn 20 years old, they have a one and only chance to gain a place in the favored society of the Offshore, where they'll have access to technology and comfort for the rest of their lives. However, only 3 percent of the candidates succeed. With a dystopian but contemporary theme, it was highlighted by being the first all-Brazilian production by Netflix, conquering fans from around the globe as well. This dissertation, divided in two parts, tries to determine the elements that compose the series, from the importance of the streaming services to the change in the relationship between spectator and TV, through the establishment of Netflix in Brazil and, consequently, the decision to make 3% a part of its worldwide catalog, to study its narrative elements, its cinematography and, of course, to make a comparison with the 2011's pilot episode.

Key-words: dystopia; production design; science fiction; architecture; audiovisual.

INTRODUÇÃO	1
PARTE 1	7
A. A Transformação na TV	8
B. 3% - A Série	14
1. Análise Narrativa	18
1.1. Etapas Narrativas	19
1.2. Subplots	28
1.3. Relações de Poder e Biopolítica Aplicadas à Trama	32
1.4. Piloto do YouTube x <i>Capítulo 01: Cubos</i>	36
2. Críticas e Recepção do Público	40
PARTE 2	53
C. A Construção da Visualidade em 3%	54
3. Direção e Direção de Arte	54
3.1. Diretor e Diretor de Arte	59
4. O Espaço Cinematográfico	66
4.1. Cinema, Televisão e Arquitetura: a Cenografia Cinematográfica	81
D. Uma Distopia Atual: O Mundo de 3%	86
5. Arquitetura e Urbanidade	86
5.1. O Espaço Urbano: o Continente, a Causa e o Processo	86
5.2. O Processo	96
6. Elementos Plásticos	122
6.1. Figurino	122
6.2. O Espectador e a Luz	126
6.3. Cubos, Água e Botão	130
7. O Piloto do YouTube	140
7.1. Piloto do YouTube x <i>Capítulo 01: Cubos</i>	146
CONSIDERAÇÕES FINAIS	151
REFERÊNCIAS E BIBLIOGRAFIA CONSULTADA	159
FICHA TÉCNICA - 3%	169

Em 2011, surge no YouTube um episódio piloto, dividido em três partes (naquela época a plataforma limitava a duração dos vídeos postados), sobre uma sociedade distópica e dualizada. Até então, nada de novo; a diferença era que o piloto em questão fora escrito e produzido inteiramente no Brasil, e falado em nossa língua. Mesmo com a mobilização dos fãs conquistados, o projeto infelizmente não saiu dali, mas sempre se manteve em minha mente, como um grande potencial de uma série inovadora que fora desperdiçado por falta de patrocínio.

Como ávida consumidora de séries, sempre nutri o desejo de me aprofundar no assunto em nível acadêmico e, durante a graduação em Arquitetura e Urbanismo, pude satisfazer um pouco desse desejo através da arquitetura cenográfica, principalmente relacionada à ficção científica, meu gênero favorito. Até que, em 2015, durante meu último ano de graduação e enquanto eu pensava sobre o que pesquisar num possível mestrado, é anunciada a entrada da Netflix no projeto que me encantara em 2011, a série 3%. Com minhas referências e experiências em arquitetura, baseei meu então projeto de pesquisa na cenografia. No entanto, durante a pesquisa eu descobri que não seria possível tratar apenas da cenografia para compreender a trama, era necessária uma análise narrativa.

Esse “novo” mundo no qual me aventurei é o primeiro capítulo da presente dissertação. O primeiro item se inicia com a transformação na forma como consumimos e encaramos a TV em nossas vidas, já que esse consumo se modificou consideravelmente a partir dos anos 1990, quando a HBO lançou a família Soprano para todos os lares. As novas narrativas e suas composições atraíram o público, criando uma nova forma de consumo televisivo, a de ficção seriada. Essa cultura passaria por uma nova mudança com a popularização da Internet e, no início dos anos 2000, com o lançamento das plataformas de streaming de vídeo, como a Netflix. Como essa cultura de séries se estabeleceu e a importância que a gigante do streaming vê na América Latina e no Brasil são os assuntos dos quais tratamos nesse primeiro capítulo, com a ajuda de autores como Brett Martin (2014) e Vincent Colonna (2010), o que nos leva ao capítulo dois, sobre a série em si.

No segundo item, tratamos da série 3% desde sua origem, com o piloto de 2011 (e todas as tentativas de patrocínio para o projeto), até a estreia, em novembro de 2016, da versão produzida pela Netflix. Começando pela ideia por trás do piloto

de 2011, apresentamos o enredo e sua relação com as distopias globais, além da conexão com as distopias literárias nacionais dos anos 1970 e 1980, citadas por Mary Elizabeth Ginway (2005).

Passamos então para a análise narrativa, tão necessária para a compreensão do enredo e seus desdobramentos durante a temporada, aqui utilizando as metodologias de Vladimir Propp e Tzvetan Todorov para a análise de contos fantásticos, aplicadas por Sônia Rodrigues (2014) no estudo de televisão seriada. Fazemos também uma análise dos *subplots* da narrativa, assim como uma análise sobre as relações de poder observadas e os conceitos de Agamben e Foucault sobre os estados limitantes e as formas de controle e punição. Em seguida fazemos a comparação narrativa entre o *Capítulo 01: Cubos* da temporada de 2016 e o piloto do YouTube de 2011.

As críticas e a recepção do público finalizam o capítulo. Críticas, opiniões e notícias foram coletadas a partir de março de 2016 em sites e blogs nacionais e estrangeiros, para considerarmos a recepção de especialistas; para a opinião do público, tratamos da base de fãs e da cultura por trás disso, os *fandoms*, que são de grande importância para determinar o sucesso ou o fracasso de um produto audiovisual.

Como disse anteriormente, minha graduação em arquitetura me permitiu mergulhar na cenografia cinematográfica de ficção científica, e começar a compreender seu papel de protagonismo na ação, e sua estrita relação com o enredo. No entanto, desejei me aprofundar ainda mais nessa área, principalmente para entender a relação entre a Direção de Arte (e suas disciplinas, sendo uma delas a cenografia) no cinema e como essa se modifica (ou não) no audiovisual, e como se dá a construção da visualidade no espaço cinematográfico. Para isso, fui investigar as diferentes formas de futuro mostradas na série (o futuro promissor, com tecnologia e recursos acessíveis, e o futuro pessimista, onde todos vivem sem recursos básicos), e como essas características são expressas.

Assim, começamos o segundo capítulo do presente texto por essa construção visual. Buscamos o papel da Direção e da Direção de Arte na criação da visualidade, e como os profissionais de cada área atuam para chegar no resultado final. Mostramos também a diferença entre a operação desses profissionais na indústria

estadunidense e no Brasil, assim como as diferenças entre o cinema e o audiovisual, com o suporte dos estudos de Vera Hamburger (2014) e Carolina Bassi de Moura (2015). Caracterizamos em seguida o espaço cinematográfico, apontando suas características visuais gerais, e ressaltando a importância da cenografia.

Iniciamos esse estudo com maiores detalhes do mundo de 3% pelas características da arquitetura e do ambiente urbano expostos nos episódios. Primeiro, tratamos do espaço urbano do Continente e como ele reforça algumas teorias sobre urbanismo e segregação espacial e social, nos apoiando em teorias sobre aglomerações urbanas, com estudos de Françoise Choay (2015), Juhani Pallasmaa (2007) e outros autores. Aqui reforçamos as diferenças entre as duas partes da sociedade pela análise arquitetônica e urbanística, para seguirmos com o estudo sobre o edifício do Processo. Nesta parte, examinamos as características internas e externas da construção: desde os espaços onde ocorrem as provas, passando pelos ambientes individuais de vivência até os ambientes de trabalho e espaços coletivos, tal como os espaços técnicos e de depósito. Aqui realizamos os estudos de cor de Eva Heller (2013), e como os ambientes refletem e induzem o comportamento a que servem de pano de fundo.

Como a análise cenográfica não consegue, sozinha, abranger todas as nuances e conteúdos simbólicos apresentados na série, fez-se necessário um estudo dos elementos plásticos que compõem o design de produção e que possuem grande significado no enredo. Desta forma, analisamos figurino, iluminação e posição do espectador, para compreendermos esses detalhes e como eles demonstram personalidade, comportamento e ações dos personagens no ambiente. Nos apoiamos em autores citados anteriormente, e nos estudos de Stella Bruzzi (2009) sobre a caracterização de personagens. Damos especial atenção a alguns elementos observados em três episódios: *Capítulo 01: Cubos*, *Capítulo 05: Água* e *Capítulo 08: Botão*, episódios de início, meio e fim de temporada. Com estudos de cor e de elementos semióticos, elencamos cenas de importância na série, e analisamos suas características e significados.

O capítulo é encerrado com a análise do episódio piloto do YouTube de 2011, utilizando a mesma metodologia para a análise dos elementos do design de

produção dos episódios produzidos pela Netflix, e sua comparação ao *Capítulo 01: Cubos*, seguindo o que foi realizado na análise narrativa.

Finalizamos com minhas considerações sobre a série, e as diferentes camadas que a compõem: recapitulando todas as etapas de análise, encerro considerando se minha ideia inicial se comprova, se o protagonismo da cenografia é real ou apenas uma expectativa – já que eu, arquiteta, acredito que o espaço é o responsável pela ação, e não o contrário.

Espero, por fim, honrar meus colegas arquitetos e pesquisadores da área com essa contribuição.

A. A TRANSFORMAÇÃO NA TV

A forma como consumimos televisão hoje sofreu grandes mudanças entre o fim dos anos 1990 e o começo dos anos 2000. Segundo Brett Martin (2014), essas mudanças começam quando os programas a cabo passaram a ter menor duração que os apresentados tradicionalmente – com 12 ou 14 episódios, em vez dos tradicionais 22. Desta maneira, cada episódio se caracterizava como um bloco sólido, que funcionava sozinho, porém se conectava com o arco narrativo da temporada que, junto das outras temporadas, formavam uma obra completa.

Se antes a televisão era considerada apenas mais um eletrônico dentro de casa – e o que se considerava como televisão de qualidade era algo que se destacava em relação ao “esterco produzido por descerebrados” (MARTIN, 2014, p.39) –, quando a emissora de tv a cabo HBO decide colocar Tony Soprano (James Gandolfini) e sua família aos domingos, com episódios de 1h de duração e temporadas curtas, essa mudança é estabelecida, segundo Martin (2014). Surgia então um grande grupo de *showrunners*¹, que colocavam homens de meia idade – algo um tanto narcisista – no centro das narrativas complexas e bem construídas, envolvendo o espectador em um jogo de sedução, tornando-o capaz de amar personagens cheios de falhas e defeitos morais. Para Martin (2014, p.39), *The Sopranos* dá início à “Primeira Onda da Terceira Edição dos Anos Dourados” na TV, onda essa composta por vários shows dramáticos, produzidos e levados ao ar entre 1999 e 2013.

Essa transformação ocorreu em vários canais pagos, começando pela HBO – *Oz* (1997-2004), *The Sopranos* (1999-2008), *Six Feet Under* (2001-2006), *The Wire* (2002-2008) e *Deadwood* (2004-2007) –, seguida por outras emissoras (FX, AMC e Showtime). O comportamento do espectador aos domingos à noite também se transformou – comportamento este ainda mantido, a exemplo de *Game of Thrones*, cujos episódios são tão esperados a cada semana de uma nova temporada quanto a final de um grande evento esportivo. O espectador teme se despedir de seus personagens favoritos e perder essa conexão, formada principalmente pela internet e o conceito de segunda tela (na qual o espectador

¹ *Showrunners* são as mentes criativas e controladoras por trás das séries de TV. Um misto de roteirista, diretor e produtor, é o responsável por todo o processo.

comenta, critica e interage com outros através de uma tela além da televisão – celular, computador, tablet etc.).

Esse consumo de narrativas seriadas pela televisão nós brasileiros já conhecemos bem: temos as nossas telenovelas, exportadas para todo o mundo, e com reconhecida qualidade (só a Rede Globo já recebeu 14 estatuetas *Emmy*²). No entanto, a cultura de séries, a qual pertence a transformação que estamos discutindo, ainda é dominada por quem também domina a indústria cinematográfica mundial, os Estados Unidos da América (EUA). A televisão, sendo novo e emergente espaço de qualidade artística, é também palco de uma migração de grandes diretores e atores do cinema.

A maior capacidade das séries em prender o espectador está no texto, “capaz de atrair a atenção do público em um meio dispersivo e cacofônico, e de provocar repetições estruturais que, no entanto, apresentam-se constantemente como novidade” (SILVA, 2014, p.245). Para Vincent Colonna (2010), autor que defende que a grande arte das séries está no desenvolvimento da narrativa, é nesse momento que o grande escritor se destaca:

Toda a arte vai transformar esse defeito em qualidade. É aqui que o talento do escritor de diálogo dos roteiristas, que terá que repetir muita informação sem irritar o público, intervém. Daí o truque (*gimmick*) e o *leitmotiv*, dois processos importantes para a redundância. (COLONNA, 2010, p.38, tradução nossa).

Essa cultura tem como base os *fandoms*, grupos de fãs obcecados por determinado gênero ou show que, graças à Internet, podem se reunir em torno dessa paixão em comum. A cultura dos *fandoms* será melhor analisada na seção sobre críticas e recepção de público. O que realmente determina o sucesso de uma série e a magnitude dessa cultura é a capacidade de identificação e envolvimento, até mesmo nas séries que criam uma realidade metafórica e fantástica (como nos gêneros de ficção científica e fantasia), mas que contêm histórias universais, baseadas em emoções e objetivos comuns. Colonna enfatiza que a atenção à narrativa nas séries favorece nossa adesão a elas:

Nestas histórias, fala-se de desejo e medo, voluntário e involuntário, escolha e necessidade, pois, como Platão aponta, às vezes nos envolvemos em ações contra nossa vontade.

²GShow, 2016. Disponível em: <<https://glo.bo/2yBxqip>>, acesso em 24 ago. 2017.

Finalmente, trata-se de relatar tristezas ou alegrias, infortúnios e felicidades; pois toda ação humana é acompanhada por emoções. Não importa se o objetivo de Platão é denotar influência nociva das narrativas que imitam a realidade, sua descrição é perfeita: percebe-se imediatamente o prazer tomado nas seguintes histórias, a necessidade visceral de fábulas que desafiaram os seres humanos desde a pré-história. Através das narrativas, o humano encontra como espelho sua existência, feita de projetos, reação de seu ambiente, de alegrias e tormentos. (COLONNA, 2010, p.76, tradução nossa).

A partir dos anos 2000 a forma de consumir conteúdo televisivo se modifica novamente, com a chegada das plataformas de *streaming* de vídeo, como *YouTube*, *Netflix* e *HBO GO*, mudança essa que, na década seguinte, é definitiva. Só a plataforma *Netflix* – que surgiu em 2007 nos Estados Unidos –, no mundo, possui cerca de 104 milhões de assinantes, em 190 países³ (com números que crescem a cada ano), enquanto as fornecedoras de TV a cabo perdem seus assinantes quase que na mesma proporção (SILVA, 2014). Poder ver uma temporada inteira de uma vez, em questão de horas, deixa o espectador no comando total do que assistir.

A *Netflix* hoje é conhecida por suas produções originais. De *House of Cards* (primeira série original da plataforma indicada ao *Emmy*, de 2013) a *Lost in Space* (2018), várias produções originais (Quadro 1) em vários idiomas, e não apenas séries, tomam conta do catálogo da plataforma, com produções aclamadas por público e crítica, além de grande número de prêmios conquistados.

A plataforma que, ao lançar o serviço de *streaming* nos Estados Unidos, permitiu ao usuário o acesso direto ao conteúdo de grandes produtoras e estúdios americanos (mesmo até dentro do seu período grátis de um mês) como *Paramount Pictures*, *MGM*, *20th Century Fox*, *Sony Pictures* e *Time Warner*, conhecidos tradicionalmente por seu envolvimento cinematográfico e televisivo, faz parte dessa nova era.

³ Netflix Media Center. Disponível em <https://media.netflix.com/pt_br/about-netflix>, acesso em 24 ago. 2017.

Hoje com a marca de 100 milhões de usuários atingida e ultrapassada (metade fora dos EUA)⁴, e um lucro de US\$ 65,6 milhões no segundo trimestre de 2017⁵, a Netflix é o principal serviço de entretenimento por internet no mundo.

⁴ Folha de S. Paulo, 19 jan. 2017. Disponível em <<https://bit.ly/2yChZlJ>>, acesso em 10 maio 2017.

⁵ Jornal do Comércio, 17 jul. 2017. Disponível em <<https://bit.ly/2fZBsFK>>, acesso em 24 ago. 2017.

Quadro 1. Produções originais Netflix de 2012 a maio de 2018.

PRODUÇÕES ORIGINAIS NETFLIX		
● Inglês	● Espanhol	● Francês
● Japonês	● Português	● Coreano
● Alemão		
2012		
● Lilyhammer		
2013		
● House of Cards	● Hemlock Grove	● Orange is the New Black
● Russel Peters vs. the World		
2014		
● Marco Polo		
2015		
● Unbreakable Kimmy Schmidt	● Club de Cuervos	● Marvel's Daredevil
● Beetween	● Narcos	● A Very Secret Service
● Bloodline	● Master of None	● Making a Murderer
● Grace and Frankie	● Marvel's Jessica Jones	● Chef's Table
● Sense8		
2016		
● Deglassi: Next Class	● Marvel's Luke Cage	● The Get Down
● Chelsea Does...	● Haters Back Off	● La Niña
● Cooked	● The Crown	● Stranger Things
● Gilmore Girls: A Year in the Life	● Love	● The Break
● Marseille	● 3%	● Chasing Cameron
● Fuller House	● Lady Dynamite	● The Ranch
● Flaked	● Crazyhead	● Travelers
● Hibana	● The OA	
● Netflix Presents: The Characters	● Dirk Gently's Holistic Detective Agency	
2017		
● Lemony Snicket's a Series of Unfortunate Events	● One Day at a Time	● Dear White People
● Frontier	● Anne with a 'E'	● Bright
● Hibana	● GLOW	● Girlboss
● Santa Clarita Diet	● Friends from College	● 13 Reasons Why
● Abstract: The Art of Design	● Okja	● Mindhunter
● Marvel's Iron Fist	● Atypical	● Dark
● Marvel's The Defenders	● The Incredible Jessica James	
● Marvel's The Punisher	● The Ultimate Beastmaster	
2018		
● Queer Eye	● Lost in Space	● O Mecanismo
● Altered Carbon		

Na América Latina, a Netflix marcou sua chegada em 2011 que, com o Caribe, se tornou o primeiro mercado fora dos Estados Unidos e do Canadá. Já em 2014, chegou aos 5 milhões de usuários⁶. Em 2017, anunciou sua expansão para esse mercado (mesmo sem divulgar em números os usuários dessa região), investindo em uma série original gravada e produzida totalmente no México, *Diablero* – que se junta ao catálogo latino-americano de originais, como *Club de Cuervos* 3% – além de especiais de *stand-up* com comediantes argentinos⁷.

Os países latino-americanos constituem um mercado de grande importância para a plataforma de entretenimento, e grande parte disso se deve ao público brasileiro. Contudo, o começo foi um tanto desastroso, e o Brasil pareceu ser um grande e caro fracasso: os poucos assinantes não eram usuários assíduos da plataforma⁸, e foi necessária uma grande investigação sobre não só o público brasileiro, mas também sobre a qualidade e velocidade da banda larga por aqui; o resultado foi um pouco desanimador: a qualidade de nossa internet banda larga Wi-Fi e sistema 3G não era alta suficiente para transmitir o conteúdo. Para melhorar a situação, a Netflix realizou parcerias com operadoras de internet banda larga, instalando servidores mais potentes⁹. Resolvida a questão estrutural, faltava o público, que não confiava na nova empresa. Foram necessárias ações de marketing em grandes veículos de comunicação, como a Rede Globo, e novas opções de pagamento – como o débito em conta – foram adicionadas justamente para o público nacional¹⁰.

A partir do lançamento da série original *Narcos*, protagonizada pelo brasileiro Wagner Moura, e direção geral do também brasileiro José Padilha¹¹, a Netflix coloca em evidência talentos nacionais. O serviço de *streaming* também foi responsável pela queda na pirataria no país¹², já que a grande disponibilidade de conteúdo de alta qualidade por um preço acessível é mais atraente que as velhas banquinhas de DVDs.

⁶ Exame, 26 nov. 2014. Disponível em <<https://abr.ai/2zbNMLp>>, acesso em 10 maio 2017.

⁷ Netflix Media Center, 02 ago. 2017. Disponível em <<https://bit.ly/2yck76l>>, acesso em 24 ago. 2017.

⁸ Bloomberg, 12 jan. 2017. Disponível em <<https://bloom.bg/2jmtAhX>>, acesso em 11 maio 2017.

⁹ Bloomberg, 12 jan. 2017. Disponível em <<https://bloom.bg/2jmtAhX>>, acesso em 11 maio 2017.

¹⁰ Ibid.

¹¹ BBC Brasil, 23 nov. 2015. Disponível em <<https://bbc.in/2rMYK8W>>, acesso em 24 ago. 2017.

¹² TecMundo, 15 out. 2015. Disponível em: <<https://bit.ly/2yVZKld>>, acesso em 24 ago. 2017.

Esse grande mercado nacional só tende a crescer e, com isso, a Netflix passou a investir em produções nacionais: além de 3%, a empresa anunciou uma nova produção original brasileira, *Samantha!* que, segundo o diretor executivo da empresa, espalhará “cultura brasileira contemporânea para o resto do mundo”¹³ (e com filmagens iniciadas em setembro de 2017); outra produção é uma série sobre a Operação Lava Jato, *O Mecanismo*, estrelada por Selton Mello¹⁴. Dessa maneira, a Netflix consolida sua parte no mercado brasileiro do entretenimento: o Brasil é o maior mercado de língua não inglesa¹⁵ (4º maior do mundo, atrás apenas de Estados Unidos, Canadá e Reino Unido) da empresa e, em janeiro de 2017, o serviço concentrava 6 milhões de assinantes no país, e um patrimônio de cerca de R\$ 1,2 bilhão¹⁶, maior até mesmo que o do SBT.

¹³ G1, 07 fev. 2017. Disponível em: <<https://glo.bo/2ybfoCh>>, acesso em 24 ago. 2017.

¹⁴ G1, 09 maio 2017. Disponível em: <<https://glo.bo/2wJoh6>>, acesso em 24 ago. 2017.

¹⁵ Bloomberg, 12 jan. 2017. Disponível em <<https://bloom.bg/2jmtAhX>>, acesso em 11 maio 2017.

¹⁶ Exame, 16/01/17. Disponível em <<https://abr.ai/2kLawNs>>, acesso em 11 maio 2017.

A. 3% – A SÉRIE

O ano é 2009. Pedro Aguilera, estudante de Audiovisual da USP, cria uma ideia para uma série de ficção científica totalmente brasileira e, com seu colega Jotagá Crema, desenvolve-a para um edital: criaram o universo e a narrativa, e filmaram um episódio piloto, que foi transmitido pela TV Brasil, na época. Mesmo com o suporte da produtora independente *Maria Bonita*, não conseguiram a produção da série; em entrevista para a *Exame*, em 16 jan. 17, Jotagá Crema explica por que não ganharam o edital: produção complexa, alto orçamento e um gênero não muito tradicional para a televisão no Brasil, a ficção científica.

A solução encontrada foi buscar esse público eles mesmos. Um ano e meio depois, o episódio piloto exibido no *Canal Brasil* foi dividido em 3, transformado em websérie e colocado no *YouTube*, investindo-se pesado na divulgação online através das redes sociais. Com a aceitação do público nacional, o episódio foi legendado em inglês, atraindo consumidores internacionais. Ainda antes da *Lei do Cabo*¹⁷ (que exige 3 horas semanais de produção nacional em canais pagos), os colegas, agora formados, continuaram com dificuldade em conseguir vender a ideia. Ao mesmo tempo, a *Netflix* crescia no país e no mundo, e começava a investir em produções originais. Com o sucesso de *House Of Cards*, sua primeira produção original e de olho no mercado brasileiro, que só crescia, em 2013 a plataforma realizou um edital para o Brasil, e 3% foi a vencedora. A série veio a estreiar em 25 nov. 2016, no modelo padrão da *Netflix* em disponibilizar a temporada toda de uma vez.

Eis o enredo: em um Brasil distópico e dualizado, os jovens do Continente (uma Amazônia completamente irreconhecível e devastada, o lado escasso, o “lado de cá”), ao completar 20 anos de idade têm a chance de mudar de vida através do Processo, no qual apenas 3% alcançam o ambicionado lugar no Maralto (uma ilha no Atlântico, o lado farto, o “lado de lá”). No Processo, eles devem passar por várias provas (Quadro 2), para assim comprovarem seu valor e serem dignos de pertencerem à sociedade privilegiada.

¹⁷ Lei nº 12.485, de 12 de setembro de 2011, disponível em: <<https://bit.ly/2wKWQVV>>, acesso em 11 maio 2017.

Quadro 2. Provas do Processo

PROVAS DO PROCESSO
Entrevistas Todos que querem passar devem provar seu valor e possuírem motivos sólidos. Cabe a um avaliador determinar isso, pessoalmente;
Cubos Os candidatos devem montar nove cubos em um determinado tempo. Quem não alcançar a quantidade, é eliminado;
Indução Todos devem descobrir o que ocorreu em um lar do Maralto, usando informações encontradas na cena montada. Todo o grupo é eliminado caso chegue à resposta errada;
Moedas Divididos em grupos de sete, os candidatos dispõem de 15 minutos para decidir quem irá passar para a próxima prova. Ao fim do tempo, somente os 6 que possuírem uma moeda cada passarão. Caso não consigam decidir, todos estão eliminados;
Corredor Os candidatos, no mesmo grupo que pegou as moedas na prova anterior, devem atravessar um corredor escuro juntos, em 5 minutos, mas durante o percurso inalam um gás alucinógeno, que expõe seus maiores medos e segredos;
Portão Em uma prova que segue os moldes do <i>Experimento de Aprisionamento de Stanford</i> , os candidatos devem criar uma pequena sociedade para solucionar as charadas e abrirem o portão. Uma mudança no andamento traz sérias consequências;
Convicção Um membro da família de cada candidato tenta o convencer a desistir do Processo em troca de dinheiro, testando sua convicção não somente no Processo, como também na mudança de vida, já que os que passam nunca retornam;
Provas Individuais Cada candidato deve cumprir uma prova específica e personalizada, e que testa suas maiores habilidades e dificuldades pessoais;
Purificação Última etapa para finalmente ser um dos 3%, a Purificação é uma vacina esterilizadora. Os candidatos que a tomam aceitam que não poderão gerar filhos no Maralto.

Os que passam por todas as etapas – de forma honesta ou não – fazem parte da sociedade do Maralto; para os que falham, lhes resta lidar com a vida do lado “ruim”. Esses são os procurados pela Causa, organização rebelde que quer destruir o Processo e acabar com a sociedade dualizada: para isso, infiltram dois de seus membros na sociedade “merecedora”.

Essa sociedade dualizada, na qual uma parte tem muito e outra quase nada, é muito comum em distopias, que são “representações exageradas de condições presentes”(COLEMAN, 2005, p.186, tradução nossa), ou uma maneira de criticar essas barreiras e “defeitos” da sociedade.

Se antes atuavam como oposição ao conceito de *Utopia* criado por Thomas Morus no século XVI¹⁸, podemos dizer que as distopias contemporâneas são produtos da sobremodernidade, termo cunhado por Marc Augé (2012) para descrever a relação da sociedade globalizada. Sociedade globalizada essa que possui acesso a qualquer tipo de informação, que circula pelo planeta e por diferentes classes sociais através da Internet e da tecnologia de comunicação e que transforma as barreiras do mundo físico. A globalidade sem fronteiras, entretanto, não é apenas real: o conceito de sobremodernidade contemporânea de Augé compreende a grande circulação – física e metafórica – de indivíduos em escala planetária, pela comunicação instantânea, e circulação de imagens, bens materiais, simbólicos e culturais, um fenômeno superlativo, de excessos, marcado pela uniformização de lugares e de exagero no consumo.

As distopias são, assim, um aviso para um futuro possível (visto que sua principal referência é o presente), desconsiderados esforços dos que ainda se mantêm otimistas quanto ao futuro; são também histórias presentes e familiares, além de universais: podem ser aplicadas em qualquer nação ou cultura, já que não dependem de um lugar, e sim uma ruptura na sociedade – seja por guerras, movimentos políticos, tecnologia, ou excesso de consumo – que transforme a vida de todos, e não dependem de povo, território ou língua.

A ficção distópica, segundo Mary Elizabeth Ginway, apanha elementos familiares e os faz “parecerem estranhos, embora num sentido que seja cientificamente factível, ao invés de ser simples fantasia” (GINWAY, 2005, p.93). Munida de crítica social e política, segundo a autora, a ficção distópica se difere da

¹⁸ A *Utopia* de Morus é dividida em duas partes: a primeira critica a sociedade inglesa em que os camponeses são expulsos para as cidades, de grande intolerância religiosa e de uma nobreza ávida por riquezas e posses; a segunda, expõe a República de Utopia, uma sociedade perfeita e tolerante. As distopias atuais não são mais oposições ideológicas – ou negações – à Utopia de Morus por apresentarem nuances mais complexas que o viver em sociedade e a liberdade religiosa; Morus contava com um Estado capaz de prover e punir, mas não contava com as tecnologias e as novas formas de vigilância. Portanto, uma comparação ideológica seria rasa.

ficção científica comum em ter como “máquina” a sociedade, “que usa a tecnologia para controle social e político” (GINWAY, 2005, p.93).

A produção brasileira não foge desse “modelo”, observado na literatura e no cinema mundial há décadas; ela inclusive tem conexão temática com a literatura distópica nacional, do fim dos anos 1970 e começo dos anos 1980, com elementos de limitação de reprodução e com o que Brian Stableford, autor e crítico de ficção científica, citado por Ginway, denomina “ecocatástrofe” (GINWAY, 2005, p. 125) (ou distopia ecológica) que ganha fôlego como crítica ao regime militar e suas consequências ambientais pela aceleração da modernização e da urbanização praticada nesse período¹⁹.

Por seu vínculo com o presente, 3% faz uma crítica à sociedade meritocrática, na qual apenas uma pequena parcela da população recebe os recursos e tecnologias necessários para a vida digna e confortável (por se achar merecedora, mesmo que moralmente não seja), e aponta onde o abuso de nossos recursos naturais pode nos levar. É uma desconstrução entre o confortável e o digno, entre o livre arbítrio e a meritocracia, além de questionar a hereditariedade, já que os que passam escolhem por perder a capacidade reprodutiva. Outrossim, 3% apresenta um intenso e violento jogo de poder e, conjuntamente, um comentário sobre a sociedade brasileira atual, em que a igualdade de oportunidades só é estabelecida (como as cotas em universidades públicas) depois de muita resistência e ativismo.

¹⁹ Algumas obras literárias nacionais que fazem parte desse período: *Umbra*(1977), de Plínio Cabral, *O Homem que Espalhou o Deserto* (1979) e *Não Verás País Nenhum* (1981), ambos de Ignácio de Loyola Brandão.

1. ANÁLISE NARRATIVA

Para compreender a série por completo, se faz necessária uma análise de sua narrativa. Como já mencionamos, Vincent Colonna (2010) credita o enorme sucesso das séries ao cuidado com o desenvolvimento narrativo, algo que, segundo o autor, o cinema passou a deixar um pouco de lado. Ainda de acordo com Colonna (2010), o elemento narrativo tem forte tradição no mundo ocidental, e suas origens remontam à antiguidade clássica, de modo que acionam no leitor/espectador um forte sentimento de compreensão e identificação. No entanto, sobretudo a partir dos anos 50, em conexão com as vanguardas nas artes plásticas e com o surgimento de teorias formalistas, grande parte da produção audiovisual, sobretudo europeia, passa a enfatizar elementos não-narrativos:

O que é mais conhecido, mais difundido, mais banal que o discurso narrativo? Políticos, vendedores, comerciantes, agentes esportivos, todos sabem o que é uma narração, o que constitui uma “intriga”. Ou acreditam saber.

É verdade que o surgimento de métodos formalistas desde a década de 1950, o entusiasmo pelas disciplinas nascidas desse paradigma, desde a semiótica até a narratologia, combinado com a generalização dos meios de informação, eliminaram nosso conhecimento mais íntimo da narração, aquela da forma de seu conteúdo. (COLONNA, 2010, p.73).

A “forma de seu conteúdo” citada por Colonna (op. cit.) foi em parte destrinchada por Vladimir Propp (2010) que, analisando os contos russos entre as décadas de 1920 e 1930, se propôs a fazer uma análise de sua morfologia, identificando as partes que os constituem – e que se repetem em diferentes contos – e as relações destas partes entre si e com o todo. Propp identificou trinta e uma funções (ou ações) de personagens, determinando que as mesmas são partes fundamentais para o conto: “No estudo do conto, a questão de saber o que fazem as personagens é a única coisa que importa; quem faz qualquer coisa e como faz são questões secundárias” (PROPP, 2010, p. 59). Associado aos estudos de Tzvetan Todorov (2006), que identificou a estrutura narrativa a partir das funções de Propp, temos que a análise narrativa “não se satisfaz com uma pura descrição da obra, nem com sua interpretação em termos psicológicos ou sociológicos, ou mesmo filosóficos” (TODOROV, 2006, p. 75).

Esses estudos, esquecidos por décadas, foram retomados no fim dos anos 1940 e começo dos anos 1950 (quando foram retomados e traduzidos para o inglês), e deram base para o que Colonna coloca como surgimento dos métodos formalistas que, ao contrário de Propp e Todorov, não deram a devida atenção ao impacto da narrativa na história a ser contada. Em relação a esta questão, a crítica de Colonna recai sobretudo à televisão seriada francesa, que hoje tenta fazer séries usando o conhecimento adquirido no cinema europeu, mais formalista e menos narrativo. Para Colonna, essa é a razão do pouco sucesso das séries francesas em comparação com as produzidas nos Estados Unidos, país que, segundo ele, domina há tempos a arte de contar histórias.

A seguir identificaremos as etapas narrativas a partir da metodologia de Propp e Todorov, para assim compreendermos a estrutura narrativa da temporada. Em seguida faremos a comparação com o piloto de 2011, que deu origem à série da Netflix.

1.1. ETAPAS NARRATIVAS

Para compreendermos a narrativa, a mesma será dividida a partir da morfologia de Propp e Todorov, aqui voltada para o estudo de televisão seriada por Sônia Rodrigues (2014). Esses autores foram escolhidos por seus métodos de análise, para destrinchar e simplificar as etapas narrativas, e assim facilitar sua compreensão no todo. Como visto anteriormente, para Propp a composição das histórias é sempre a mesma, consistindo em quatro teses fundamentais: **1)** os elementos constantes permanentes do conto são as funções dos personagens, partes fundamentais do conto; **2)** o número de funções é limitado; **3)** a sucessão de funções é sempre a mesma; **4)** todos os contos pertencem à mesma estrutura. Em se tratando de variações, o conto passa por apenas duas:

- a) Na construção dos personagens e seus atributos e
- b) Na maneira como se apresentam as ações dos personagens.

As trinta e uma ações de personagens podem ser separadas em sete espaços que Propp chama de “esferas de ação”, aqui identificadas por Rodrigues

como **Início**, **Ruptura ou Perda**, **Obstáculo**, **Divisão**, **Auxílio**, **Decisão** e **Conclusão**, que podem ocorrer fora da ordem apresentada, e podem não estar todas presentes na narrativa, apesar de serem comuns em uma narrativa dinâmica; esse é o aspecto mais importante que precisa ser destacado: apesar de as etapas da história serem lineares, a apresentação das mesmas ao espectador pode ser linear ou não. No entanto, para compreender a dinâmica narrativa, dividimos os acontecimentos a partir de cada protagonista. Rodrigues foca em séries que possuem um protagonista apenas, como *Breaking Bad* (Walter White) e *House of Cards* (Francis Underwood); em 3%, temos 6 protagonistas, que interagem com secundários, figurantes e entre si de formas diferentes, tornando as etapas impossíveis de serem resumidas a um único episódio ou único acontecimento: o que é um obstáculo para um, pode ser um auxílio para outro, e vice-versa. Dessa forma, após a definição de cada etapa segundo Rodrigues, há a relação de cada etapa com cada episódio, considerando cada protagonista, para depois relacionarmos cada etapa narrativa aos episódios.

a) Início

Etapa onde ocorre a apresentação dos personagens e da *storyline*, a situação dramática do(s) protagonista(s), a apresentação do mundo, dos personagens e suas contradições. Temos onde a trama se desenrola, e quem é quem no mundo.

Em 3%, a trama é simples, definida na cena de abertura do “Capítulo 01: Cubos”, de forma escrita: “Um mundo dividido em dois lados, um farto e um escasso. Entre eles, um processo de seleção. Aos 20 anos de idade, uma única chance. Os escolhidos nunca retornam. Eles são os 3%.”.

Em um Brasil distópico e dualizado, os jovens do Continente (lado escasso, o “lado de cá”), ao completar 20 anos de idade têm a chance de mudar de vida através do Processo, no qual apenas 3% alcançam o desejado lugar no Maralto (lado farto, o “lado de lá”). Contudo, a *situação dramática*, a motivação de cada personagem é diferente (Quadro 3):

Quadro 3. Situações dramáticas iniciais de cada protagonista

SITUAÇÕES DRAMÁTICAS INICIAIS DE CADA PROTAGONISTA
<p>Ezequiel (João Miguel)</p> <p>Precisa passar por uma avaliação em seu cargo como chefe do Processo, pois alguns superiores do Maralto não concordam com seus métodos. Precisa também identificar e neutralizar os possíveis membros infiltrados da Causa;</p>
<p>Michele (Bianca Comparato)</p> <p>Infiltrada da Causa, Michele também busca se vingar de Ezequiel pelo (suposto) assassinato de seu irmão;</p>
<p>Fernando (Michel Gomes)</p> <p>Cadeirante, acredita no Processo piamente, e busca uma nova vida, diferente da do seu pai, pastor;</p>
<p>Marco (Rafael Lozano)</p> <p>Claramente privilegiado (mesmo do lado de cá, é o único que vemos com empregada doméstica), Marco busca cumprir o que acredita ser seu local de direito, seguindo uma tradição familiar de passar no Processo;</p>
<p>Rafael/Thiago (Rodolfo Valente)</p> <p>Desmascarado por Joana por ter um registro falso (na verdade se chama Thiago), precisa encobrir sua verdadeira identidade como infiltrado da Causa;</p>
<p>Joana (Vaneza Oliveira)</p> <p>Portadora de um registro falso, assim como Rafael, entrou no Processo para mudar de vida, já que sempre viveu nas ruas à mercê de milícias.</p>

b) Perda ou Ruptura

O momento de perda ou ruptura provoca a quebra do equilíbrio vigente entre os personagens; é o evento que mobiliza aspectos mais fortes e sombrios de cada um. A mudança é tão grande que afeta a todos, direta ou indiretamente (Quadro 4).

Quadro 4. Momentos de perda ou ruptura

MOMENTOS DE PERDA OU RUPTURA
<p>Ezequiel (João Miguel)</p> <p>Seu momento de ruptura é também momento de perda. Em <i>flashback</i>, vemos que sua esposa, Júlia (Mel Fronckowiak), entra em depressão após reencontrar o filho que deixou para trás em uma câmera de vigilância do Continente e é impedida de o visitar. Ela então comete suicídio, o primeiro do Maralto. Após esse episódio, a forma como Ezequiel trata tudo e a todos – inclusive quem são os 3% selecionados – muda completamente. Para Ezequiel, assim como para os candidatos, a prova do portão também é uma ruptura; ao mudar o andamento da prova, provocar o caos e aflorar o lado ruim de Marco, é visto por seus funcionários como sádico;</p>

Prova do Portão

Após a prova em que devem atravessar um corredor cheio de gás alucinante, os que passam são confinados em um alojamento, e devem construir uma pequena sociedade para abrirem o portão de saída. O líder natural, Marco, toma as rédeas da situação, mas não sabe lidar com opiniões contrárias e a perda de sua liderança para Michele; passa a se comportar como tirano, inclusive matando uma colega.

Michele no portão, Michele assume uma posição de liderança não observada anteriormente, e muda seu relacionamento com Rafael;

Fernando tem sua fé no Processo abalada pela prova, já que percebe que não é justo um grupo mais forte matar outros por comida e sair ileso;

Marco é o responsável pela ruptura. Após perder sua liderança para Michele e perceber a mudança na prova, junta um grupo para arrombar um dos portões. Sem sucesso e acreditando fazer parte de uma “elite” a qual sua linhagem pertence, passa a tomar dos outros água e comida, chegando a matar uma colega para manter o poder;

Rafael inicialmente aliado a Marco, quando as coisas saem do controle percebe que tem uma moralidade maior do que imagina, e que utilizar força e tortura para conseguir o que quer talvez não seja a melhor forma de resolver as coisas. Ao discordar de Marco, precisa revelar que é integrante da Causa para ser salvo, o que muda sua relação com Michele e com os outros;

Joana tenta fugir, e encontra Ezequiel, que a convence que também merece ir para o Maralto, assume uma posição de liderança no fim, organizando a situação e levando todos para fora do ambiente de confinamento. Torna-se mais confiante e capaz de esquecer seu sofrido passado.

c) Obstáculo

Os obstáculos, na narrativa, intensificam a ruptura, e às vezes se confundem. Podem se repetir até o fim da narrativa, para que a ruptura seja intensificada. Apesar de modificar as personalidades e as ações, é apenas um “empurrão”: não muda tudo, apenas pioram as coisas. Normalmente são seguidos por auxílios (Quadro 5).

Quadro 5. Obstáculos

OBSTÁCULOS	
Ezequiel	Deve lidar com a avaliação, uma investigação em sua conduta por selecionar um homicida para o Maralto, e ainda ter que fazer o discurso de recepção dos candidatos; tem como oponente a avaliadora Aline (Viviane Porto), que lhe impõe o obstáculo de não ser descoberto em suas idas ao continente para cuidar de Augusto (Miguel Curi), filho de sua esposa; além disso, precisa conduzir a investigação sobre o infiltrado da Causa que envenena um de seus funcionários durante o jantar;
Provas do Processo	Para os candidatos, todas as provas são obstáculos;
Michele	Deve se manter sem ter sua identidade como infiltrada da Causa revelada: ela e sua amiga Bruna são acusadas de pertencerem à Causa e, para se safar, Michele é responsável pela morte de Bruna (Lilian Regina). Ao tentar matar Ezequiel envenenado e falhar (matou um dos funcionários, César (César Gouveia) por engano), Michele deve se livrar da prova do crime e passar ilesa pelos interrogatórios;
Marco	Seu grande obstáculo é viver à sombra de sua família, conhecida por sempre terem sucesso nos Processos: acredita fazer parte de uma “elite” e que pode tomar o que é seu de direito. Tem dificuldade em lidar com a adversidade e o questionamento, causando a ruptura na prova do Portão.

d) Divisão

Após a ruptura, os personagens assumem papéis. Em 3%, no entanto, a construção de personagens não permite fazer distinções dualizadas (heróis e vilões), apesar de o mundo ser dualizado; não há vilões ou heróis, apenas pessoas que agem de acordo com seus interesses e instintos. Essa ambiguidade moral dos personagens da série causa surpresa e curiosidade no espectador, mantendo o interesse nos acontecimentos, criando reviravoltas, de modo que também atua como elemento narrativo.

Nessa etapa, todos os candidatos têm seu ponto de divisão durante a ruptura, onde a mudança para cada um (como já exposta) determina sua posição dentro da história dali em diante. A diferença é Ezequiel que, com dois pontos de ruptura em sua trama, tem no primeiro sua personalidade alterada – passa de um líder compreensivo e homem amoroso para um tirano controlador – e no segundo ponto um reforço de seu sadismo e necessidade de controlar tudo e a todos.

e) Auxílio

Etapa onde ocorre uma ajuda para um ou mais personagens alcançarem seus objetivos, mas pode ajudar um e prejudicar outro. Se ajudasse a todos, perderia a conexão com o espectador que a narrativa seriada deve ter, a aproximação com a história identificável citada por Colonna (2010) (Quadro 6).

Quadro 6. Auxílios

AUXÍLIOS	
Ezequiel	Recebe auxílios constantes de sua aliada no conselho do Maralto, Nair (Zezé Motta), especialmente para se livrar da investigação que quer lhe tirar o posto de chefe do Processo;
Michele	Recebe auxílio de Fernando e Rafael, o primeiro por estar romanticamente envolvido, o segundo por se revelar ser da Causa, tendo os dois um objetivo em comum;
Fernando	Auxilia principalmente Michele, seu interesse romântico, e Rafael, depois de descobrir que os dois pertencem à Causa. Recebe auxílio de Joana após a eliminação de ambos;
Marco	Recebe auxílio de outros candidatos em sua ruptura;
Rafael/Thiago	Seu primeiro auxílio é de Joana que não o denuncia pelo registro falso antes da prova dos Cubos; devolve esse auxílio após o momento de ruptura. Recebe auxílio de Fernando durante as investigações sobre a morte do funcionário César, e durante sua prova individual; e de Michele, que não revela sua identidade como integrante da Causa;
Joana	Auxilia Rafael ao não o denunciar pelo registro falso, e recebe de volta esse auxílio após a ruptura. Auxilia Fernando após a eliminação de ambos.

f) Decisão

É o momento de clímax da narrativa, normalmente após sucessões de auxílios e obstáculos. É o desenlace, que pode resolver ou instaurar a ruptura de vez.

Para quase todos (menos Marco, gravemente ferido na prova do Portão), se inicia quando Michele decide matar Ezequiel envenenado, por vingança pela morte de seu irmão. Apesar de despejar o conteúdo da cápsula no copo correto, quem o bebe é César, que acaba morto. A partir daí, reinicia-se a caça ao infiltrado da Causa, que todos pensavam estar resolvida após a morte de Bruna. Ao tomar essa decisão de forma precipitada e emocional, ela põe em risco não só sua posição como infiltrada, mas também sua vida; a posição de todos os outros candidatos se torna ameaçada, pois Ezequiel decide achar o infiltrado a qualquer custo.

Para Marco, é o momento em que decide tomar o que é seu na prova do Portão, mesmo que para isso tenha que usar a força bruta.

g) Conclusão

Etapa narrativa onde se descobre como ficaram os personagens. No caso de seriados, normalmente deixa um gancho para a próxima temporada, um *cliffhanger* (Quadro 7).

Quadro 7. Conclusão

CONCLUSÃO	
Ezequiel	Descobre o verdadeiro objetivo de Michele, a tortura e a convence a entregar o líder da Causa; ainda se livra tanto da ameaça a seu posto e de sua concorrente, culpando Aline (com a ajuda de Nair) pelo ato de envenenamento. No entanto, Aline aparentemente consegue convencer a viúva de César de sua inocência;
Michele	Depois de descoberta, é capturada e torturada. Descobre por Ezequiel, que lhe mostra imagens de seu irmão vivo e feliz no Maralto, que fora enganada a vida toda pela Causa. Decide entregar o paradeiro do líder, mas preserva a identidade de Rafael. Recebe a vacina da Purificação e vai ao Maralto, onde será tratada;
Fernando	Com sua fé no Processo abalada, sua única motivação para ir ao Maralto é Michele; cai

na prova que ele mesmo criou, e é eliminado, por escolha própria, por achar que Michele também o foi. Termina retornando ao Continente com Joana, com sua fé abalada, e com medo de enfrentar seu pai;

Marco

Sua conclusão está na prova do Portão. Depois de ser atacado por quem maltratou e agrediu, acaba gravemente ferido esmagado por um dos portões de saída, enquanto Ezequiel, que poderia impedir, apenas assiste;

Rafael/Thiago

Decide ir ao Maralto, cumprindo seu objetivo dentro da Causa, mesmo isso significando a perda de seu sonho de ter filhos. Compreende que seu sonho não pode ser maior e mais importante que o sonho de uma sociedade igualitária, e vai determinado para tornar isso realidade do outro lado, mudando o sentimento do espectador, que no início o tinha como trapaceiro, e agora compreende e aceita os meios usados para justificar o bem maior;

Joana

Coagida por Ezequiel a matar um de seus agressores e assim tornar-se digna de ser alguém superior na sociedade do Maralto, Joana recusa, briga com Ezequiel e retorna ao Continente com Fernando. Apresenta uma afinidade com as ideias da Causa, porém não sabemos se entrará para o grupo ou não.

A partir dessas análises por etapa narrativa, dividimos as mesmas entre os protagonistas, relacionando-as aos episódios onde ocorrem, sendo **1) Início**, **2) Ruptura ou Perda**, **3) Obstáculo**, **4) Divisão**, **5) Auxílio**, **6) Decisão** e **7) Conclusão** (Quadro 8):

Quadro 8. Etapas narrativas por protagonista

ETAPAS NARRATIVAS POR PROTAGONISTA															
EZEQUIEL								MICHELE							
	Etapas Narrativas								Etapas Narrativas						
Episódio	1	2	3	4	5	6	7	Episódio	1	2	3	4	5	6	7
Cubos								Cubos							
Moedas								Moedas							
Corredor								Corredor							
Portão								Portão							
Água								Água							
Vidro								Vidro							
Cápsula								Cápsula							
Botão								Botão							

MARCO							
	Etapas Narrativas						
Episódio	1	2	3	4	5	6	7
Cubos							
Moedas							
Corredor							
Portão							
Água							
Vidro							
Cápsula							
Botão							

RAFAEL/THIAGO							
	Etapas Narrativas						
Episódio	1	2	3	4	5	6	7
Cubos							
Moedas							
Corredor							
Portão							
Água							
Vidro							
Cápsula							
Botão							

FERNANDO							
	Etapas Narrativas						
Episódio	1	2	3	4	5	6	7
Cubos							
Moedas							
Corredor							
Portão							
Água							
Vidro							
Cápsula							
Botão							

JOANA							
	Etapas Narrativas						
Episódio	1	2	3	4	5	6	7
Cubos							
Moedas							
Corredor							
Portão							
Água							
Vidro							
Cápsula							
Botão							

Resumindo essas tabelas em uma que relaciona os episódios às etapas narrativas, temos que a etapa **Início** se concentra no *Capítulo 01: Cubos*, com exceção à Joana, que tem uma parte de seu início no *Capítulo 02: Moedas*. A **Ruptura ou Perda** está concentrada em um único episódio, o do portão; a exceção é para Ezequiel, que tem uma primeira ruptura (e perda) no episódio seguinte – que é um *flashback*. Os **Obstáculos** são as provas do Processo e os impedimentos ao objetivo de cada um, presentes em todos os episódios, menos no *Capítulo 05: Água*, flashback da história de Ezequiel, e no *Capítulo 04: Portão*. A **Divisão** se apresenta no *Capítulo 04: Portão* e, no caso de Ezequiel, também no *Capítulo 03: Corredor* e

no *Capítulo 05: Água*. Os **Auxílios** são os que mais se espalham pelos episódios em relação aos protagonistas, o que era esperado, já que a sucessão entre eles e os obstáculos são o que ativam a **Decisão**, concentrada no *Capítulo 07: Cápsula* e no *Capítulo 08: Botão*, este último responsável pelo gancho para a próxima temporada, com estreia em 27 de abril de 2018.

1.2. SUBPLOTS

Outra forma de analisar a narrativa é, após a identificação do enredo, identificar os *subplots*, que se combinam ao enredo central ao longo dos 8 episódios da temporada piloto (a Netflix considera como piloto não o primeiro episódio, e sim a primeira temporada, já que a mesma é lançada na plataforma de uma única vez, com todos os episódios já disponíveis). Eles são responsáveis por criar tensões e conflitos, ajudam no desenvolvimento do enredo e criam expectativas no espectador (Quadro 9).

Quadro 9. *Subplots*

SUBPLOTS
<p>A Causa</p> <p>A Causa, grupo rebelde contra o Processo, infiltra dois de seus membros na seleção, para desmascarar a sociedade “perfeita” por dentro. No entanto, um de seus membros, Jorge, é capturado e torturado pela chefe de segurança do Processo. Os membros do conselho do Maralto – que são responsáveis pelas tomadas de decisões do mesmo – buscam a eliminação completa da organização de oposição. A caça termina no último episódio, onde Michele é descoberta, torturada e convencida por Ezequiel a deixar a organização; porém Rafael, outro infiltrado, passa para o Maralto tranquilamente;</p>
<p>Avaliação do Processo</p> <p>O Processo de número 104 está sendo avaliado. Os métodos de seleção estão sendo questionados após o primeiro homicídio ocorrer no Maralto. Como os candidatos também são avaliados por seu comportamento moral, os conselheiros acham que o mesmo deve ser capaz de identificar os candidatos com má conduta moral, e impedi-los de passar. A avaliação na verdade é uma investigação para colher provas, incriminar Ezequiel e derrubá-lo. A responsável pela missão, Aline, descobre o grande segredo do investigado, e o utiliza para chantagear Ezequiel em apoiá-la em tomar seu cargo. A investigação termina quando Aline cai a trama preparada por Ezequiel;</p>
<p>Consequências do Processo</p> <p>todo processo de seleção termina com os que passam e os que são eliminados. Os últimos são incentivados a não lembrar acontecimentos do Processo e recebem</p>

orientações para superar a perda. No entanto, no primeiro capítulo, Alex, um candidato, se joga de um dos andares do edifício. O trauma deixado pela eliminação, a perda da “única chance” e a sensação de não merecer – enfatizada pelo lema máximo de Ezequiel, “Você é o criador do seu próprio mérito; aconteça o que acontecer, você merece” – leva a sequelas muitas vezes irreparáveis, como o suicídio de um dos candidatos, Alex (Danilo Mesquita);

Corrupção do mundo perfeito

Apesar de ser visto como justo e perfeito, o Maralto se mostra longe disso. Desde o primeiro caso de assassinato, passando pelo suicídio de um dos membros, até o caso de investigação do Processo, podemos observar que o lado de lá não é tão perfeito assim. Há uma crítica à ideia de uma sociedade construída através do “mérito” – esse nem sempre alcançado pela ética e moralidade;

Ezequiel

O coordenador do Processo, sob investigação e avaliação pelo conselho do Maralto, apresenta comportamento errático e um passado conturbado, envolvendo um filho que sua esposa deixou no Continente antes de passar para o lado de lá. Durante uma operação de caça aos integrantes da Causa, ela avista seu filho pelas câmeras. Impedida de visitá-lo e proibida de o levar para o Maralto, ela entra em depressão e, apesar de receber os melhores tratamentos possíveis no Maralto, termina por cometer suicídio. Ezequiel se transforma completamente após, e passa de um homem tranquilo e amado para alguém agressivo, manipulador e sem escrúpulos, e que esconde um grande segredo: todo ano de Processo, uma vez por semana, sai disfarçado até o continente para cuidar do filho de sua esposa, Augusto. Apesar de mostrar esse lado de compaixão e instinto paterno, é capaz até mesmo de incriminar (como a avaliadora Aline) para que ninguém fique em seu caminho;

Michele

Michele é a primeira personagem que avistamos. Uma garota normal de 20 anos, tem como objetivo aparente chegar ao Maralto para reencontrar um namorado que participou da seleção e não retornou. Descobrimos depois que tudo é falso, e que ela é uma integrante da Causa, inclusive responsável pela morte de uma amiga de infância para se safar durante a investigação. Ela entra para o movimento buscando vingança contra Ezequiel, responsável pela morte de seu irmão;

Rafael/Thiago

No primeiro capítulo Rafael é acusado por Joana de obter um registro falso para participar do Processo, e fica apreensivo. No entanto, passa pela etapa de registro e identificação, como todos os outros. Na primeira prova, de cubos, se mostra imoral, roubando um cubo de um competidor (eles deveriam montar 9, e ele tinha 8 montados), e provoca uma briga, para ser visto como vítima. Forma uma aliança com Joana, que o ameaça pelo registro falso. Seu passado começa a se revelar no capítulo 3, onde ele se sente perseguido devido aos efeitos do gás. Ele se revela membro da Causa para Michele no capítulo 4, mesmo capítulo em que descobrimos que, além de seu nome verdadeiro não ser Rafael (e sim Thiago), ele roubou o registro de seu irmão, para se infiltrar novamente, já que em sua vez original não passou do primeiro dia do Processo;

Joana

Joana é desafiadora, tem problemas com figuras de autoridade e confiança em si própria. Mesmo na fase de entrevistas, mantém sua postura superior, e se mostra muito inteligente e observadora nas etapas seguintes. Sua capacidade de desafiar e surpreender intriga especialmente Ezequiel. É extremamente observadora, muito inteligente e manipuladora. Joana vem de um passado de furtos e roubos, e fica no caminho de uma das milícias mais perigosas do Continente, chegando muito perto de ser violentada por alguns de seus membros. Ao tentar recuperar sua mochila roubada por eles, mata sem querer o filho do chefe da milícia, e procura um serviço de registros clandestinos para fugir. Ezequiel descobre seu passado, e tenta usá-lo para dominá-la, sem sucesso. Ela então desiste do processo por ver a corrupção no mesmo, e acaba se interessando pela Causa;

Marco

Marco se mostra confiante desde o começo. Logo se percebe que ele possui um certo status no Continente, sendo o único que possui uma empregada (uniformizada, por sinal). Ele faz parte dos Alvarez, família conhecida do lado de cá pelo sucesso no Processo, já que nunca retornam. Apresentado como um líder nato e sedutor, transforma-se em um tirano em uma das provas coletivas, justamente ao perder a posição de liderança para Michele, e ficar sem comida. Acaba sendo gravemente ferido nessa mesma prova, no capítulo 4;

Fernando

Cadeirante, Fernando foi criado por um pastor que acredita no Processo e no Casal Fundador, e sempre teve cadeiras de rodas improvisadas, já que no Continente não existem recursos para que ele possa ter uma fabricada comercialmente. Desde criança é levado pela crença do pai, mas isso muda quando chega seu ano de participação. Logo na entrevista, Fernando confessa que quer ir para o Maralto não para se curar de seu problema físico, mas para não ter a vida que o pai leva. A crença cega no Processo e em seus fundadores o coloca em conflito depois que se aproxima de Michele, mesmo após descobrir que poderá ser curado. Seu conflito máximo com sua crença é após conversa com Rafael, que confessa ser da Causa para mudar o mundo, e o mostra como é injusto apenas 3% da população poder usufruir de uma vida decente. Fernando é eliminado em uma prova que ele mesmo criou, por causa de seu envolvimento amoroso com Michele, que ele não sabe que pertence à Causa. É amparado por Joana, porém retorna com medo de encarar sua antiga vida e, principalmente, seu pai.

Ao relacionarmos os *subplots* aos episódios, temos o Quadro 10, sendo **a) A Causa, b) Avaliação do Processo, c) Consequências do Processo, d) Corrupção do mundo perfeito, e) Ezequiel, f) Michele, g) Rafael/Thiago, h) Joana, i) Marco e j) Fernando:**

Quadro 10. Relações entre *subplots* e episódios

RELAÇÕES ENTRE <i>SUBPLOTS</i> E EPISÓDIOS										
	<i>Subplots</i>									
<i>Capítulos</i>	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j
01: Cubos										
02: Moedas										
03: Corredor										
04: Portão										
05: Água										
06: Vidro										
07: Cápsula										
08: Botão										

O quadro nos permite perceber que os *subplots* são bem distribuídos ao longo da temporada, e são todos apresentados no *Capítulo 01: Cubos*, o episódio de apresentação; os *subplots* também se reúnem no *Capítulo 03: Corredor*, onde um gás alucinógeno revela os passados e medos dos participantes. A partir do próximo capítulo, que já sabemos ser o episódio de ruptura da temporada, os *subplots* começam ou a se solucionar, ou caminham em direção à decisão. Dividir os eventos dessa maneira também permite perceber o caminho que cada personagem percorre durante a temporada, principalmente Ezequiel que, sendo chefe do Processo, participa ativamente nas mudanças de comportamento e reviravoltas que ocorrem para cada personagem.

Ao juntarmos todos os quadros de análise, percebemos que as linhas gerais de ambos são similares. Com exceção de Marco, todos os personagens têm seus destinos encaminhados no último episódio, *Capítulo 08: Botão*, que deixa *cliffhangers* e abre um novo enredo para a próxima temporada. Joana caminha para se tornar uma heroína da resistência, pois ao que tudo indica se juntará à Causa sem precisar ser enganada, como aconteceu com Michele que, no Maralto, passará por tratamento psicológico a mando de Ezequiel, que agora a controla; o mesmo ainda mantém o comando do Processo, porém tem sua posição enfraquecida ao

perder o apoio de Nair, e ter Aline ainda como adversária, principalmente após o que armou para ela. É esperado que Ezequiel retorne com maior sede de poder e controle que antes. Rafael se mantém fiel à Causa por acreditar num mundo onde há maior igualdade, porém não sabemos se a decisão de se tornar infértil (já que um dos seus maiores sonhos era ter filhos no Maralto) pode o afetar em seu objetivo. Fernando deve encarar o pai e sua fé, abalada por perceber que o Processo não é tão justo quanto o pregado.

1.3. RELAÇÕES DE PODER E BIOPOLÍTICA APLICADAS À TRAMA

A análise narrativa e de enredo da série nos permite fazer um paralelo com os estudos de Giorgio Agamben (2002 e 2004) e Michel Foucault (2010, e 2015) sobre as formas de controle e punição da sociedade soberana e de poder, e como esta vê e trata os indivíduos dispensáveis e não desejados.

Em seus estudos sobre as práticas de poder e soberania nas sociedades modernas, Foucault identificou uma mudança na forma como a sociedade ocidental passou a perceber a vida e a morte de seus integrantes: se antes o poder soberano era um poder de vida ou morte, no ocidente moderno “eis que agora aparece um poder que eu chamaria de regulamentação que consiste, ao contrário [da soberania] em fazer viver e em deixar morrer” (FOUCAULT, 2010, p.207). A partir do momento em que o poder estatal passa a gerir a vida em todos os aspectos, e os mecanismos biológicos dos indivíduos passam a integrar o cálculo da gestão do poder através da tecnologia de governo, o Estado passa a intervir na espécie humana, estatizando o biológico. Inicia-se a era do que Foucault chama de biopoder.

Não se trata absolutamente de ficar ligado a um corpo individual [...]. Não se trata, por conseguinte, em absoluto, de considerar o indivíduo no nível do detalhe, mas, pelo contrário, mediante mecanismos globais, de agir de tal maneira que se obtenham estados globais de equilíbrio, de regularidade; em resumo, de levar em conta a vida, os processos biológicos do homem-espécie e de assegurar sobre eles não uma disciplina, mas uma regulamentação. (FOUCAULT, 2010, p.207).

A soberania infere também na forma como a sociedade vê a morte. Ocorre a desqualificação progressiva da morte, no qual a mesma deixa de ser uma cerimônia e se torna mais privada e mais vergonhosa. O poder já não reconhece a morte: ele a deixa de lado. (FOUCAULT, 2010, p.208). Portanto, o Estado passa a intervir na espécie humana, até em seus números de nascimentos e óbitos, e na forma como as pessoas expressam sua sexualidade (como recurso de reprodução): “A sexualidade está exatamente na encruzilhada do corpo e da população. Portanto, ela depende da disciplina, mas depende também da regulamentação” (FOUCAULT, 2010, p.212).

Foucault (2015, p.3) classifica a sociedade em três formas: como tratam os indivíduos indesejáveis, pela forma como controlam aqueles que tentam escapar do poder e pela reação aos que transgredem, infringem ou evitam as leis. Para identificar e punir essas pessoas, a sociedade cria meios de punição, apenas possíveis

[...] desde que haja uma espécie de vigilância geral, de organização não só de um controle ou de uma percepção, mas também de um saber sobre os indivíduos, de maneira que eles sejam submetidos a uma prova permanente, até o momento em que for preciso fazê-los passar para o outro lado e submetê-los efetivamente a uma instância de julgamento. (FOUCAULT, 2015, p.179).

O sistema de controle permanente de indivíduos é como uma inquirição (averiguação minuciosa, inquisição), de suspeita geral e *a priori* do indivíduo. Uma prova ininterrupta, graduada e acumulada “que possibilita controle e pressão constantes, seguir o indivíduo em cada um de seus passos, ver se ele está regular ou irregular, comportado ou dissipado, normal ou anormal” (FOUCAULT, 2015, p.180).

Agamben empresta de Foucault essa ideia de controle e biopoder, mas vai mais longe: concorda sobre essas novas práticas de poder e soberania que surgem na sociedade ocidental a partir do século XVII, mas percebe que essas mesmas práticas surgiram a partir de um longo processo histórico, desenvolvendo a noção de “vida nua” ao analisar a divisão, já percebida na Antiguidade, entre a vida natural e a vida qualificada, a primeira excluída da política.

O poder soberano está em simetria à vida politicamente desqualificada, em uma espécie de paradoxo, pois a figura que o detém se encontra dentro e fora do ordenamento jurídico, e seu oposto, o indivíduo que este governa, é completamente vida natural. Agamben acha no direito romano arcaico essa figura paradoxal, o *homo sacer*, que não podia ser sacrificado por sua condenação, e quem o matasse não seria indiciado por homicídio; um ser dispensável pelo Estado soberano, que não pode morrer pelas mãos do Estado, mas se encontra à mercê da justiça da própria população. Desta forma, na simetria entre o soberano e o *homo sacer* é a chave para a compreensão do espaço político da soberania:

[...] soberano e *homo sacer* apresentam duas figuras simétricas, que têm a mesma estrutura e são correlatas, no sentido de que o soberano é aquele em relação ao qual todos os homens são potencialmente *homines sacri* e *homo sacer* é aquele em relação ao qual todos os homens agem como soberanos. (AGAMBEN, 2002, p.92).

Desta forma, após estruturarmos a narrativa de 3% e determinarmos o arco narrativo de cada personagem, temos que Ezequiel age como soberano durante o Processo que, apesar de ser uma parte do Estado – o Maralto –, durante aquele período e por ser o representante do mesmo no Continente, se comporta como tal. Todos os participantes do Processo são *homines sacri*, já que durante as provas todos são soberanos perante o outro (já que assumem posições de liderança e soberania entre si nas provas) e dispensáveis (perante o outro e o Estado). Ezequiel, no entanto, seguindo essa análise, apesar de se comportar como soberano, também é *homo sacer*, já que é dispensável, como todos os outros, dado que a investigação que sofre durante a temporada é justamente para ser substituído. Importante notar que ele também não se identifica totalmente com o Estado, principalmente depois de sua esposa ter cometido suicídio no Maralto: ele burla as regras para visitar o filho que ela deixou.

Até mesmo a questão sobre a banalização da morte, levantada por Foucault, está presente: não é apenas comum, como esperado, que alguns concorrentes morram no caminho. A diferença é que, como muitas famílias no Continente não ficam sabendo das mortes, esta não é vista como vergonha na sociedade menos favorecida, pelo contrário: já que os candidatos não voltam, eles são considerados vitoriosos. A vergonha na morte é por parte do Estado (a morte é vista como

fracasso), e não por parte dos seus integrantes, ou súditos; para a equipe que gerencia o Processo, se ferir gravemente ou morrer é sinal de fraqueza e despreparo.

A constante vigia do Maralto e do Processo no Continente caracteriza o controle de poder, a prova ininterrupta que possibilita controle e pressão constantes, já mencionada. Ao seguir o indivíduo em todos seus passos, mantém-se o controle não só sobre as ações da população menos favorecida, mas também o controle sobre as atividades da Causa, com a intenção de inibir esses encontros e expor os integrantes, tratados como inimigos do Estado. Tanto que é desta forma que parte a suspeita de infiltrados, e é desta forma que Ezequiel tem seu segredo quase revelado.

O estado de exceção é “condição preliminar para se definir a relação que liga e, ao mesmo tempo, abandona o vivente ao direito” (AGAMBEN, 2004, p. 12). Agamben propõe “erguer o véu” que cobre essa zona incerta, entre o direito público e o fato político, e entre a ordem jurídica e a vida.

Uma relação estrita é entre o estado de exceção e a guerra civil, a insurreição e a resistência, uma forma legal do que não pode ser legal. Entre esses dois conflitos, há a indeterminação entre a Democracia e o Absolutismo. A biopolítica se faz novamente presente ao criar um indivíduo que, entre os conflitos de relação estreita, tem todo seu estatuto jurídico anulado, o que produz um ser juridicamente inominável e inclassificável (AGAMBEN, 2004, p. 14). Desta forma, os capturados como prisioneiros de guerra – como o integrante da Causa capturado e torturado por informação – estão fora da lei e fora do judiciário. O estado de exceção tem como característica, entre outras, a suspensão da ordem jurídica.

Em 3%, a justiça existe apenas para os pertencentes à sociedade do Maralto, enquanto os habitantes do Continente se encontram em um estado de exceção. O Processo se encontra entre esses dois estados, e usa o método vigiar-punir, a coerção ética e política para manter o controle sobre a Causa e sobre seus membros e infiltrados. Desta forma, não é comandado pelo judiciário do Maralto, e reforça o estado de exceção no Continente, desmoralizando a justiça da sociedade igualitária – e aí a base para que Matheus queira tirar Ezequiel do comando, para

que suas ações como soberano não levem o estado de exceção ao Maralto e anulem o judiciário que ele representa.

Essa sociedade, que precisa resolver os problemas de gestão, de controle de ilegalismos com novas formas que se constituem, torna-se uma sociedade que não é comandada pelo judiciário – pois provavelmente nunca o judiciário teve menos poder do que nessa sociedade –, mas que difunde o judiciário num sistema punitivo cotidiano, complexo, profundo, que moraliza o judiciário, como ele nunca foi” (FOUCAULT, 2015, p.180).

A principal questão em 3% é a meritocracia no Brasil, e a relação ao poder do Estado e da forma de sociedade moldada no Maralto sobre os habitantes do Continente. No entanto, o poder não é algo unilateral, como é imaginado pelos conselheiros e outros detentores de cargos de ordem superior no Maralto.

Poder é uma forma de enfrentamentos estratégicos instantâneos e continuamente renovados entre vários indivíduos. O poder nunca está inteiramente de um lado, não funciona como o esquema de opressão; não existem aqueles que têm o poder e o aplicam brutalmente naqueles que não o têm de modo algum. Há uma classe social que ocupa um lugar privilegiado, mas esse poder não é da ordem de superposse. (FOUCAULT, 2015, p.207-208).

De certa forma, portanto, a Causa e o Estado são partes da mesma luta, uma disputando o poder com outra, mesmo que a última possua mais poder. Isso vem à tona quando Ezequiel revela para Michele que o líder da Causa a enganou sobre a morte do irmão. Neste momento, fica claro que a Causa não busca apenas destruir o *status quo* do estado de exceção em que o Continente se encontra, mas também busca o poder para si, uma nova forma de governo que, agora, não sabemos se terá os mesmos moldes do atual.

1.4. PILOTO DO YOUTUBE X CAPÍTULO 01: CUBOS

É complicado falar sobre 3% sem mencionar o episódio piloto colocado no YouTube em 2011 e que deu visibilidade à produção nacional. Muito do visto no piloto se manteve – alguns atores, inclusive – porém, como esperado, funciona como o episódio apresentação, sem grandes determinações de enredo além do Processo, e outras mudanças em direção de arte.

Para a comparação, o episódio piloto lançado em 2011 no YouTube será cotejado ao *Capítulo 01: Cubos*, primeiro episódio da temporada, por suas semelhanças de enredo, e ambos cumprirem a função de piloto. Além de ter impacto suficiente para convencer executivos e espectadores, o piloto deve determinar o ambiente para a temporada, além de deixar implícito o futuro dos personagens (MARTIN, 2014, p.84). A metodologia adotada aqui é a citada por Rodrigues (2014), dividindo os dois episódios em atos (Quadros 11 e 12).

Quadro 11. Atos de episódio

ATOS DE EPISÓDIO	
Teaser	Provocação que compromete a audiência. Pode tanto apresentar o principal conflito para tal episódio (uma cena que não caiba no andar do episódio, mas que é necessária para a determinação do mesmo), ou uma recapitulação com acontecimentos necessários para o entendimento do episódio;
Primeiro Ato	A etapa início, mostra os personagens (o que fazem, quem são). Determina o enredo, o contexto histórico e cultural da sociedade ali representada;
Segundo Ato	Momento de ruptura, decepção, do conflito. É quando as coisas começam a se complicar;
Terceiro Ato	Tudo piora, e os personagens se dividem em relação ao conflito central;
Quarto Ato	Os personagens são levados ao limite. É o momento do “tudo ou nada”, da decisão;
Quinto Ato	O alívio para o próximo episódio, o respiro para os personagens entrarem em conflito novamente.

Quadro 12. Piloto do YouTube x *Capítulo 01: Cubos*

PILOTO DO YOUTUBE	CAPÍTULO 01: CUBOS
Teaser	
Não há.	Um texto aparece na tela, que determina

o enredo de toda a temporada: “Um mundo dividido em dois lados, um farto e um escasso. Entre eles, um processo de seleção. Aos 20 anos de idade, uma única chance. Os escolhidos nunca retornam. Eles são os 3%.”

Primeiro Ato

A narradora, ainda sem nome, adentra o edifício do Processo, com vários outros jovens, contando em *voice over* como funcionam os dois lados da sociedade.

Enquanto todos trocam de roupa, ela reconhece um participante, Thiago, que logo diz se chamar Rafael.

Temos a visão geral do edifício onde o Processo é realizado, e todos os participantes assistem a uma preleção sobre o que enfrentarão a seguir. Lhes é explicado que segundas chances são proibidas, e o Processo inicia após um agradecimento coletivo pela oportunidade.

Michele recebe o recado que as portas do processo estão abertas, através de seu registro implantado na orelha. Temos a primeira visão do mundo do Continente e do local onde é realizado o Processo, e da quantidade de jovens que participarão naquele ano. Somos apresentados aos protagonistas: Michele, Fernando, Joana, Marco, Rafael e Ezequiel, o último chefe do processo.

Todos passam por uma higienização, e trocam de roupas, para as que são usadas pelos habitantes do Maralto. O ambiente interno do edifício é mostrado, e tem início o Processo de número 104, com um discurso de abertura de Ezequiel.

Segundo Ato

Todos aguardam em fila com seus documentos de identificação para o início das entrevistas. Bruna (agora sabemos seu nome) tenta conversar com Thiago/Rafael, convencida de que ele é quem ela pensa ser. Fernando e Michele discutem os motivos para passar. Com os documentos verificados, todos seguem para as entrevistas, e Thiago/Rafael confessa ter um documento falso e pede desculpa à Bruna.

Nas entrevistas, vemos a pressão que cada participante enfrenta logo de cara. Bruna assina errado a ficha de entrevista, e é eliminada.

Após o discurso de abertura, Ezequiel descobre que este ano passará por uma “avaliação” encomendada pelos conselheiros do Maralto, que questionam seus métodos de seleção de candidatos, que passam pela etapa de entrevistas.

Alguns são eliminados, e a pressão se estabelece quando Alex, um dos eliminados, se mata.

Rafael tem seu registro falso descoberto por Joana.

Também somos apresentados aos integrantes da Causa, e descobrimos que há um infiltrado no Processo, e que um de seus membros foi capturado e está sob tortura.

Terceiro Ato

Bruna se desespera com a eliminação, e se recusa a deixar a sala de entrevistas. Seguranças são chamados para retirá-la,

Na prova dos Cubos, Rafael, para passar, rouba um cubo de um participante, eliminando-o. Michele recebe ajuda de

e ela ataca um deles com a caneta, enquanto Thiago/Rafael escuta tudo de sua sala.

A pressão aumenta durante as entrevistas, com os candidatos tendo que convencer seus entrevistadores, assumindo comportamentos (de liderança, afetividade, teimosia) para continuarem.

A moralidade do Processo e sua “justiça” é questionada.

Michele, Fernando e Thiago/Rafael passam, enquanto Bruna é mantida em uma sala por atacar um dos seguranças.

Fernando, já que também não conseguiu montar a quantidade necessária.

Rafael, visto agora como o vilão, questiona os outros sobre a moralidade de cada um. Ezequiel, por deixar Rafael passar, passa a ser observado mais de perto por Aline, que o pressiona, e o desestabiliza ao perguntar sobre sua esposa.

Quarto Ato

Na prova dos Cubos, Fernando faz um cubo de cubos para ganhar do grupo adversário e, em outra sala, Thiago/Rafael rouba um cubo dos rivais, o que resulta em agressão física. Michele, Fernando e Thiago/Rafael passam para os exames médicos.

Na fila, Michele se livra do colar que ganhou de seu namorado. Enquanto recebe cuidados para seus ferimentos, Thiago/Rafael vê o corpo de Bruna, morta por atacar um dos guardas.

Cássia, a chefe de segurança, ao torturar um capturado da Causa, descobre que existe um infiltrado, e suspeita de duas candidatas. Michele e Bruna, sua amiga, acusadas de pertencerem à Causa, devem confessar para que não sejam mortas. Michele, que descobrimos pertencer à Causa, para se salvar e não comprometer sua missão de infiltrada, causa a morte de Bruna.

Quinto Ato

Bruna, ainda como narradora, diz que não consegue passar, e se questiona sobre o que acontece com os outros 97% eliminados durante o Processo. Ela garante que um dos três protagonistas, Michele, Thiago/Rafael ou Fernando irá passar. Os candidatos continuam o caminho, para a próxima prova.

Michele, abalada por causar a morte da amiga, chora, e Fernando a consola. Com a morte de Bruna, a suspeita sobre o infiltrado da Causa está descartada, por enquanto. Ezequiel pode se concentrar em como dispensar Aline, e os outros candidatos podem se preparar para as próximas provas.

No quadro, podemos observar melhor as diferenças feitas no roteiro para que a série da Netflix tenha uma trama que não se esgote depois do fim do Processo, dando longevidade ao formato. No piloto do YouTube, não há causa, nem a menção de um local chamado “Maralto”, há apenas dois lados: o de cá (onde vive a maior

parte da população, sem recursos) e o de lá (lar dos escolhidos, a sociedade dos 3%).

Os nomes dos candidatos são mantidos, inclusive suas características: Fernando ainda é o cadeirante criado pelo pai, Thiago/Rafael mantém sua dupla identidade e fama de imoral; a diferença é Michele, que na série da Netflix ganha maior profundidade: enquanto na versão de 2011 é só uma garota apaixonada que quer passar para reencontrar seu amor e se decepçiona no meio do caminho, na série de 2016, além de infiltrada da Causa, busca a vingança pela morte de seu irmão.

2. CRÍTICAS E RECEPÇÃO DE PÚBLICO

Muito do que se viu em críticas sobre a produção brasileira *3%* são relacionadas à qualidade gráfica da produção de arte e outras tantas sobre erros no roteiro e má atuação do elenco. Por outro lado, sites internacionais, principalmente dos Estados Unidos, aclamaram a série. O público internauta também fez grande mobilização positiva. Na madrugada de lançamento, a *hashtag* sobre a série alcançou os *Trending Topics* (tópicos mais comentados) mundiais do Twitter – e aqui devemos citar o contexto, que torna o feito mais impressionante: o dia do lançamento de *3%* também foi o dia do lançamento da temporada *revival* da aclamada série *Gilmore Girls*, 25 de novembro de 2016. A mobilização em outras redes sociais foi parecida: a página oficial da série no *Facebook*, em junho desse ano, já passava dos 350 mil seguidores, com publicações que alcançam mais de 20 mil curtidas e reações.

Os sites nacionais utilizados para a minha coleta e acompanhamento de críticas e opiniões são todos especializados em cultura pop, televisão e internet, com jornalistas e outros profissionais focados nessas áreas. São sites que formam opinião e possuem grande interação com o público. São eles: *Omelete*, *Papel Pop*, *Ligado em Série* e *505 Indie*. Foram analisadas críticas de dois grandes jornais brasileiros: *Folha de São Paulo* e *Correio Braziliense*, jornais conhecidos por seu seleto grupo de jornalistas críticos de televisão e cinema. Para a crítica internacional, foram selecionados sites e blogs também especializados nas mesmas áreas que os nacionais, e reconhecidos internacionalmente: *Vice*, *io9*, *Nerdist*, *Indie Wire* e *Rotten Tomatoes* – esse último responsável pela análise de público internacional, já que coleta a opinião dos espectadores e outros especialistas. A recepção do público nacional foi coletada principalmente durante a *Comic Com Experience* (CCXP) em dezembro de 2016, onde pude observar atentamente, em pesquisa de campo, a reação do público nas ações realizadas pela *Netflix*, exclusivas para série, na feira.

As matérias jornalísticas, opiniões e críticas analisadas pelos sites selecionados foram coletadas entre março de 2016 e agosto de 2017 – a série foi lançada em novembro de 2016 – e estão todas listadas, por ordem de postagem, no Quadro 13:

Quadro 13. Matérias, críticas e opiniões coletadas sobre a série 3%

2016		
11/03/2016		
<i>Ligado em Série</i>		"Netflix inicia as gravações de 3%, sua primeira série original brasileira!"
<i>Omelete</i>		"3% Primeira série original brasileira da Netflix começa a ser filmada"
10/10/2016		
<i>Folha de S. Paulo</i>		"Primeira série brasileira da Netflix, '3%' estreia em novembro; veja o trailer"
<i>Omelete</i>		"3% Primeira série brasileira da Netflix ganha data de estreia; veja teaser e imagens"
<i>Ligado em Série</i>		"3%: a primeira série nacional da Netflix já tem data para estreiar!"
19/10/2016		
<i>Omelete</i>		"3% Começa o brutal processo de merecedores no teaser da primeira série brasileira da Netflix"
<i>Ligado em Série</i>		"3%: Netflix divulga vídeo inédito de sua primeira série nacional brasileira!"
27/10/2016		
<i>Omelete</i>		"3% Primeira série brasileira da Netflix ganha trailer completo emocionante e pôster"
<i>Ligado em Série</i>		"3%: Netflix divulga o trailer completo de sua série brasileira original!"
17/11/2016		
<i>Omelete</i>		"3% Visitamos o set de gravações da primeira série brasileira da Netflix"
20/11/2016		
<i>Folha de S. Paulo</i>		"Netflix estreia '3%', sua primeira série brasileira estimada em R\$ 10 milhões"
23/11/2016		
<i>Ligado em Série</i>		"Assista à abertura de 3%, a primeira série nacional da Netflix"
25/11/2016		
<i>Omelete</i>		"3% - 1ª Temporada Crítica"
<i>505 Indie</i>		"Série brasileira da Netflix, '3%' redefine os limites de ruindade em ficção científica"
<i>Folha de S. Paulo</i>		"Crítica: Inspirada em Orwell, '3%' parece mais pastiche de 'Jogos Vorazes'"
<i>IndieWire</i>		"Netflix's '3%' Review: Season 1 of Brazil's 'Hunger Games' Finds Its Own Voice"
28/11/2016		
<i>Ligado em Série</i>		"Crítica 3%"

29/11/2016	<i>Nerdist</i>	"Netflix sci-fi thriller 3% deserves a serious chance (review)"
	<i>MTV</i>	"Netflix's 3% wants to be a new <i>Hunger Games</i> for these dystopian times"
01/12/2016	<i>Vice</i>	"'Incorporated' and '3%' Tell the Stories of Two Dystopias"
04/12/2016	<i>io9</i>	"Here's Why You Should Be Watching Netflix's Brazilian Sci-Fi Series 3%"
25/12/2016	<i>Folha de S. Paulo</i>	"Retrospectiva 2016: o melhor e o pior da televisão em 10 fatos marcantes"
2017		
16/03/2017	<i>Papel Pop</i>	"'3%' é a série de língua não-inglesa mais assistida nos Estados Unidos"
	<i>Correio Braziliense</i>	"'3%', série brasileira original da Netflix conquista fãs pelo mundo"
17/03/2017	<i>Ligado em Série</i>	"Exportada para o mundo, 3% faz sólida carreira internacional"
	<i>Omelete</i>	"3% Série brasileira é produção de língua não-inglesa da Netflix mais vista nos EUA"
10/07/2017	<i>Revista Fórum</i>	"Série brasileira '3%' é o 'Black Mirror' do Brasil"
18/07/2017	<i>IndieWire</i>	"The 20 Best Sci-Fi TV Series of the 21st Century, Ranked"
02/08/2017	<i>Omelete</i>	"Público brasileiro da Netflix ainda prefere conteúdo dublado, revela vice-presidente de produtos"

Nas críticas nacionais, a série é tratada com um certo ar de decepção; não somente pela qualidade dos efeitos em CGI (*Imagem Gerada por Computador*, na sigla em inglês), ou pelo baixo orçamento – cerca de R\$ 10 milhões – mas também pela grande expectativa e torcida criada em torno da série, que já havia criado uma base de fãs com o piloto no *YouTube*, de 2011. Com o anúncio de que César Charlone, indicado ao Oscar pela fotografia de *Cidade de Deus* (Fernando Meirelles, 2002), estaria se juntando ao projeto como diretor geral, e que atores de importância

nacional novos e veteranos, como Bianca Comparato, João Miguel, Zezé Motta e Sérgio Mamberti estariam no elenco, essa expectativa só fez crescer. Outro fator que colaborou para a expectativa foi a torcida de “tem que dar certo”, pois seria a primeira série inteiramente nacional para a *Netflix*, e faria parte de seu catálogo mundial.

A sensação de decepção é percebida na maioria das críticas nacionais, principalmente nas críticas dos sites *Omelete* e *Ligado em Série*. O último aponta para o “vespeiro” que é entrar em críticas à série:

É uma tarefa bem complicada escrever sobre 3%, a primeira série nacional da Netflix devido à onda de polarização que permeia a internet hoje: quem gostou é “baba ovo” da Netflix ou a empresa pagou pela boa *review*; quem não gostou está sendo injusto com a série, já que a “intenção é boa” e devemos todos “pegar leve”. Não há meio termo ou ponderação. Vi gente, inclusive, defendendo que a “crítica” no geral deveria *relevar* os problemas patentes desta produção justamente porque “foi difícil” viabilizá-la e que os comentários negativos “afastariam” novos investimentos da gigante do *streaming* no país. Outros afirmam que quem não gostou de 3% “aplaudiria de pé” se esta fosse falada em inglês ou produzida por um canal gringo (ignorando o fato que brasileira a Netflix não é), levantando até mesmo a bola de que “não gostamos de ouvir nosso idioma na TV”. Vish! (CARVALHO, Bruno. Crítica | 3%. *Ligado em Série*, 28 nov. 2016).

Apesar do campo minado que se tornou comentar e criticar a série, todas as críticas nacionais apontam para os erros de roteiro e falhas na construção da narrativa, e para as atuações, que foram vistas como falhas, apesar do elenco estelar.

De modo geral, o que se vê são diálogos pobres, ressaltados pela encenação postiça dos atores, à exceção de João Miguel, que bem encarna Ezequiel, misto de pastor evangélico com palestrante de autoajuda, a quem cabe gerir o processo de seleção.

De resto, o elenco reúne um punhado de jovens de rostinho bonito que, como se estivessem encenando uma peça de colégio, aparecem fantasiados de maltrapilhos.

Difícil entender o que faz nesse ambiente a veterana Zezé Motta, que vive Nair, a todo-poderosa de Maralto. (OLIVEIRA, Roberto de. Inspirada em Orwell, ‘3%’ parece mais pastiche de ‘Jogos Vorazes’. Folha de S. Paulo, 25 nov. 2016).

Outro ponto é justamente o argumento, a história central, tratada como antiga, datada. Para o crítico da *Folha de S. Paulo*: “Eles, porém, não são capazes de sustentar sozinhos um roteiro que já nasceu capenga e, mesmo mirando o público jovem, exala naftalina.” (op. cit.). Vindo de uma história clássica distópica, era esperado que o argumento parecesse datado, e recompensar a série por esforço está fora de cogitação das críticas nacionais, ainda mais em um país em que temos qualidade televisiva reconhecida mundialmente (nossas telenovelas são exportadas para várias partes do globo, e já receberam vários prêmios internacionais). Esse olhar um tanto austero das críticas nacionais é reforçado por Alfredo Suppia et al (2011), sobre o cinema de ficção científica nacional, em que sempre há uma “desculpa” para o não-desenvolvimento:

Sob essa óptica, o cinema brasileiro padece hoje de carências infraestruturais que cerceiam ou condicionam o seu desenvolvimento. Se ontem era a eletricidade que limitava o cinema nacional, hoje a falta de dinheiro e consequente incipiência em áreas como a tecnologia de efeitos especiais embargaria o desenvolvimento de um determinado gênero cinematográfico (SUPPIA et al, 2011, p.147).

A crítica em relação aos efeitos especiais de pós-produção, principalmente as imagens geradas por computação gráfica, seguem a ideia de J. P. Telotte, citado por Suppia et al (2011), e que acredita que há uma relação intrínseca entre ficção científica e efeitos especiais, pois essas produções refletem mais a tecnologia que as torna possível, “apresentando-a simultaneamente no nível temático e no nível formal, num movimento mútuo de reflexões” (SUPPIA et al, 2011, p.148). A produção, apesar do orçamento baixo, contorna essas dificuldades com soluções menos tecnológicas e mais criativas: as telas digitais e interativas são todas feitas por projeções de imagem e vídeo, para reduzir os custos, e as cenas são filmadas em planos mais fechados, para que seja mostrado apenas o ambiente preparado para tal.

Contudo, um grande ponto em comum entre as críticas – nacionais e internacionais – é o claro orçamento baixo, principalmente para os efeitos e ambientes gerados por computação, e a crítica internacional constantemente compara a série a outra série, essa de filmes: *Jogos Vorazes* (Gary Ross, 2012), também uma distopia em que jovens lutam entre si para conquistar um lugar de conforto e privilégio, em uma sociedade dividida, e que também possui uma

organização infiltrada que quer acabar com todo sistema. O que torna as críticas internacionais mais brandas que as nacionais é que elas elogiam a visão brasileira para um tema tão comum dentro do gênero.

É assumidamente o conceito menos original em sua origem. O show é vagamente similar a *Jogos Vorazes* em seu foco na luta de classes, com elementos da série de livros *Fragmentados* e outros trabalhos de distopias infanto-juvenis. Não entra muito em detalhe sobre o mundo em geral, ou a história de sua sociedade. Não é nem ao menos o show com a melhor qualidade na Netflix. [...] Mas 3% tem uma poderosa história humana que começa a se revelar nos últimos episódios.

Mais importante, é ficção científica de uma perspectiva não-americana.

Ficção científica distópica se tornou homogênea com o passar dos anos – parcialmente porque há uma grande quantidade, e também porque vozes diversas têm sido colocadas de lado para favorecer o atual enredo de “adolescente branco americano tem problemas com autoridade”. 3% foi filmada e produzida inteiramente no Brasil, em português (com legendas em inglês e opção com dublagem em inglês), e é baseada em um episódio piloto independente de 2011. É ciência distópica vista de uma perspectiva brasileira, e há temas e narrativas que você não veria num show normal nas linhas de *Divergente*.

O normal, em se tratando de filmes distópicos e séries sobre sacrifício, é que a possibilidade de escolha seja excluída. Em *Filhos da Esperança*, pessoas são fisicamente incapazes de ter filhos. Em *Jogos Vorazes*, jovens são escolhidos contra sua vontade. Em *Divergente* e *MazeRunner*, todos os heróis são cobaias. No entanto, em 3% os jovens participam do Processo voluntariamente, e todos os passos que dão são uma escolha para continuar nesse caminho. Eles veem o Processo como uma religião, e todas as dúvidas são consideradas crises de fé. A escolha final que têm que fazer, para Purificação, é reviravolta fascinante que representa o tema de realmente conquistar o seu lugar. (ELDERKIN, Beth. Here's Why You Should Be Watching Netflix's Brazilian Sci-Fi Series 3%. *io9*, 12 abr. 2017, tradução nossa)

A principal qualidade apontada pelas críticas internacionais é humanização da distopia, algo considerado um toque brasileiro, latino, na produção.

A razão para 3% funcionar tão bem, é que parece mais pessoal e levado pela emoção, facilitando nossa conexão com os personagens que eventualmente se mostram ser muito mais que suas características no episódio piloto. [...] 3% deixa sua própria inquietação em descrever desespero e destruição da esperança

(VIRUET, Pilot. *'Incorporated' and '3%' Tell the Stories of Two Dystopias*. Vice, 01 dez. 2016, tradução nossa).

Duas listas apontam a contradição entre as críticas internacionais e nacionais: “*The 20 Best Sci-Fi Series of the 21st Century, Ranked*”, do site *IndieWire* (julho 2017) e “*Retrospectiva 2016: o melhor e o pior da televisão em 10 fatos marcantes*”, da *Folha de S. Paulo* (dezembro 2016). O primeiro classificou a série como a 13ª melhor de ficção científica deste século, ficando à frente de *Sense8*, outra série original da Netflix; já o segundo classificou a série como algo que os críticos preferiam não ter visto. Isso reforça a “pressão” colocada sobre a série em território nacional, e como os críticos fora do país decidiram olhar com “vista grossa” os defeitos da série – o que nos leva novamente ao “vespeiro” de críticas, mencionado na crítica do site *Ligado em Série* (op. cit).

O que fez o sucesso da série foi, em grande medida, a base de fãs que alcançou, desde o projeto de 2011, passando pelo anúncio que seria produzida pela Netflix, em agosto de 2015, até sua estreia, em 25 de novembro de 2016. A menção nos *TrendingTopics* mundiais do *Twitter* (sob condições já mencionadas) e a grande mobilização nas redes sociais serviram como uma prévia para o que estaria por vir.

Com maior presença no mercado literário de criação nacional, o gênero de ficção científica ainda ocupa um nicho relativamente pequeno. Segundo Ginway (2005), a primeira onda literária do gênero no Brasil produziu cerca de 15 obras, enquanto na década seguinte, apenas metade disso. Só após meados da década de 1980 até o início dos anos 2000 que essa produção aumentou, “com autores produzindo acima de quarenta obras do gênero, sem contar as histórias e artigos que apareceram nos *fanzines* (revistas independentes produzidas por fãs de algumas obras específicas) brasileiros” (GINWAY, 2005, p.26-27). Claro que, quando comparados aos números de produção da América anglofônica e da Europa, é absurdamente pequeno, principalmente se consideradas as edições de bolso *paperback* (com lombada de papel, de tiragem maior e menor preço final), que não existe aqui. O público consumidor de ficção científica também, apesar de ter crescido nos últimos anos com a chegada dos grandes filmes do gênero que focam também na qualidade narrativa, não se compara em números (talvez apenas em paixão) aos dos locais já mencionados.

Essa paixão nacional pela ficção científica e pela cultura pop tem um principal evento que concentra os fãs: a *ComicCon Experience* (CCXP), evento trazido ao Brasil com ajuda dos desenvolvedores do site *Omelete*, que segue os moldes da *ComicCon* americana (que chegou a receber até 130 mil pessoas na edição de 2017²⁰). Essa grande quantidade de público nos leva a outra discussão, tão importante (mais até que as críticas especializadas) que é o que realmente determina o sucesso ou o fracasso de um produto audiovisual contemporâneo: os *fandoms*.

Para cada série de televisão bem-sucedida, há um sem número de comunidades virtuais que agregam os fãs, de diferentes localidades e matrizes culturais, em torno da troca de informações, experiências e outras práticas participativas, como a criação de *fan-art*, *fanfiction* e *fanfilm*, obras pictóricas, literárias e audiovisuais feitas e divulgadas pelos fãs. Com a facilidade de acesso propiciado pelo digital, que, além disso, permite assistir aos episódios para além do fluxo televisivo, os fãs passam a demonstrar um conhecimento amplo sobre os modos de encenação, os diálogos, a caracterização dos personagens, o desenvolvimento das tramas e a montagem das cenas. (SILVA, 2014, p.248)

A cultura do fã é muito complexa, pois pode significar coisas diferentes em contextos diferentes: ser fã em uma convenção é diferente de ser fã em uma rede social (HILLS, 2015, p.149). O membro de um *fandom* sente como sua verdadeira identidade fosse revelada nesse meio, e é onde se sente mais confortável, ao se encontrar com seus iguais. Portanto, a relação não é apenas afetiva, mas também social. Há também, dentro da cultura do fã, aquele que não pertence a nenhum *fandom* ativamente, que consome esse conteúdo de uma forma individual; este pode participar das experiências sociais, como a CCXP, ou não.

A condição de “fanático” (como uma patologia) sofre modificações a partir da década de 1970, com o início dos estudos sobre fãs realizados pelo *Centre for Contemporary Studies* (CCS) da Universidade de Birmingham, no Reino Unido. A condição de protagonista do consumo, o público-alvo, no entanto, só começa a ser conquistada a partir dos anos 1990:

[...] com a emergência da terceira geração dos estudos culturais e com uma maior aproximação desses pesquisadores com a cultura da

²⁰ComicCon Official Website. Disponível em: <<https://www.comic-con.org/about>>, acesso em 15 ago. 2017.

mídia, começam a ganhar força pesquisas que se afastavam da visão estereotipada do fã, e o consumo passa a ser visto como uma etapa fundamental no processo de socialização e formação identitária dos jovens (CASTELLANO, 2010, p.289).

Como o maior evento de consumo e divulgação de conteúdo, a CCXP hoje é componente permanente dentro da cultura do fã: em sua edição de dezembro de 2016, a CCXP recebeu 2 painéis temáticos da Netflix – inclusive um que durou 4 horas, com os principais lançamentos do serviço de *streaming* para 2017, com atores, produtores e diretores –, painéis estes disputados por todo público do evento, com filas de horas para acessá-los²¹, e que pude presenciar em minha pesquisa de campo realizada na feira. O primeiro painel – realizado uma semana após a estreia da série, no dia 02 de dezembro de 2016 – foi dedicado exclusivamente à 3%, e contou com a presença do diretor geral, César Charlone, do criador da série, Pedro Aguilera, e dos diretores Jotagá Crema, Daina Gianecchini e Dani Libardi, e teve grande recepção de público (Figuras 1 e 2). O segundo painel, exclusivo Netflix, com 4 horas de duração, teve uma sessão com os atores da série, que foram recebidos de pé (Figura 3).



Fonte: Arquivo pessoal (2017).
Figuras 1 e 2. Painel técnico de 3% na CCXP17.

²¹ Folha de S. Paulo, 2016. <<https://bit.ly/2xx543K>>, acesso em 13 ago.2017.



Fonte: Arquivo pessoal (2017).

Figura 3. Reação do público aos atores da série.

Outras ações de engajamento foram realizadas, tanto dentro do estande da Netflix na feira, quanto no estande próprio da série, que contava com uma das provas do Processo, com prêmio (uma camiseta) para quem fizesse o maior número de cubos (Figuras 4 a 8).

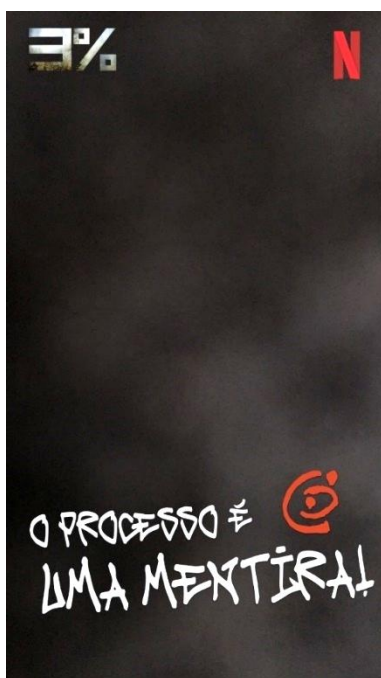




Fonte: Arquivo pessoal (2017).

Figuras 4 a 8. Ação de marketing na CCXP17.

A divulgação da série também contou com uma ação pelo aplicativo *Snapchat*, com um filtro de imagem exaltando a Causa (Figura 9).



Fonte: Arquivo pessoal (2017).

Figura 9. Ação no aplicativo *Snapchat*.

Uma forma de quantificar a aprovação pelos espectadores é o site *Rotten Tomatoes*, conhecido por coletar críticas e opiniões sobre filmes, séries e outros programas de TV, no qual a série teve uma aprovação de 80% da crítica especializada, e 84% do público em geral²². A série também conquistou o público internacional, tornando-se a série de língua não-inglesa mais vista nos EUA²³.

²² Rotten Tomatoes. Disponível em: <<https://bit.ly/2gsv4aJ>>, acesso em 03 maio 2017.

²³ GONZAGA, Rafael. 3% | Série brasileira é produção de língua não-inglesa da Netflix mais vista nos EUA. *Omelete*, 17 mar. 2017. Disponível em: <<https://bit.ly/2yWDi1s>>, acesso em 18/03/2017;

Com reações de público e críticas tão distintas, não é de se espantar que a série tenha sido tão comentada. No entanto, considerando que a voz do consumidor final – e que banca a Netflix – é mais favorável, podemos concluir que a série obteve seu sucesso.

Ainda que a série tenha motivado críticas negativas, em relação à recepção de público ela cumpriu uma de suas principais funções: entreter. Tanto que, durante o painel da CCXP, no dia 04 de dezembro de 2016, foi anunciada sua renovação para uma segunda temporada, que começou a ser gravada em julho de 2017. Para Giwnay (2005), a ficção científica no Brasil “também sofre da ideia de que um país do Terceiro Mundo não poderia automaticamente produzir tal gênero, e das atitudes culturais elitistas que prevalecem no Brasil” (GINWAY, 2005, p.27); a série apresenta, assim, uma história de sucesso no gênero, e que pode servir de exemplo para iniciativas futuras.

JUSTO, Gabriel. “3%” é a série de língua não-inglesa mais assistida nos Estados Unidos. *Papel Pop*, 16 mar. 2017. Disponível em: <<https://bit.ly/2mxAfak>>, acesso em 18/03/2017;
CARVALHO, Bruno. Exportada para o mundo, 3% faz sólida carreira internacional. *Ligado em Série*, 2017. <<https://bit.ly/2wKyD27>>, acesso em 18 mar. 2017.

C. A CONSTRUÇÃO DA VISUALIDADE EM 3%

Para a segunda parte dessa dissertação, investigaremos como a arquitetura cenográfica de 3% atua como o agente distópico para a narrativa analisada anteriormente, e também como alguns elementos plásticos e cenas marcantes.

A cenografia é parte importante para a ambientação no transporte de um espaço diegético para um espaço cinematográfico. É essencial para criar o clima pretendido em determinada cena e, como arte aplicada (produzida para compor uma obra maior), necessita de uma estrutura de produção e equipe paralelas à direção cênica: a cenografia é a ambientação do todo, desde o tempo em que é narrada a história – presente, passado, ou futuro –até o próprio espaço – urbano, residencial, selvagem, etc.

Desta forma, se faz importante a análise dessa competência da Direção de Arte para a compreensão completa da história na série. Iniciamos com as responsabilidades e funções de direção e direção de arte, passando a seguir para seus executores, o diretor e o diretor arte. Em seguida, examinamos a o espaço cinematográfico em 3%, onde ressaltamos a importância da cenografia, e como ela se dá nas produções cinematográficas e televisivas, dentro e fora do país.

A análise arquitetônica dos ambientes urbanos continua, assim como o estudo do edifício e das dependências internas do Processo e suas provas. Em seguida, analisamos os outros elementos plásticos além da cenografia, para finalizarmos com o estudo do piloto de 2011 e sua comparação ao *Capítulo 01: Cubos*.

3. DIREÇÃO E DIREÇÃO DE ARTE

A natureza colaborativa da feitura de um filme fica explícita ao fim de cada película, dada a quantidade de nomes que aparecem nas telas durante os créditos finais. No entanto “nós frequentemente esquecemos que há profissionais além do diretor que são responsáveis pela forma visual do filme” (LAMSTER, 2000, posição 82). Para Vera Hamburger (2014), o que une uma equipe de produção de cinema é

“a criação de um universo visual, rítmico e sonoro especial, que ofereça ao espectador a vivência de uma narrativa” (HAMBURGER, 2014, p.18).

Com o desenvolvimento das tecnologias cinematográficas – e especialmente nas formas naturalistas de representação – a direção de arte tornou-se algo “invisível” para o público, já que a organização de espaços no audiovisual tornou-se “natural”, “sem intervenção de uma equipe e de um conceito plástico de organização espacial da imagem” (JACOB, 2006, p.50). A direção de arte, apesar dos avanços tecnológicos que revolucionaram a área nos últimos anos, ainda é um dos departamentos responsáveis pela elaboração do conceito visual para um produto cinematográfico.

Subdividido em áreas específicas, o trabalho no departamento usualmente começa logo depois do tratamento inicial de roteiro. Função inaugurada em 1939 com o filme *E o Vento Levou* (David O. Selznick) – no qual William Cameron Menzies desenhou quadro a quadro a produção a ser realizada –, o diretor de arte, habitualmente, é responsável pela elaboração estética do filme. A função denominada “diretor de arte”, no entanto, segundo Ward Preston (1994, p.5) só foi estabelecida com a ajuda de um artigo publicado na revista americana *Photoplay*, que indicava que a profissão, nova no meio, vinha “para ficar”.

Na Era de Ouro de Hollywood, os cenários passaram a ser executados por profissionais com conhecimento técnico e artístico mais sofisticado que os carpinteiros que antes executavam os ambientes dos filmes mudos. Durante esse período de grandes produções, o papel do diretor de arte não era apenas de designer: ele deveria ser um empreendedor capaz de produzir cenários e decoração a um orçamento fixo, além de um profissional capacitado e atualizado para introduzir as últimas tendências arquitetônicas e de decoração com uma visão fotográfica técnica o suficiente para que os mesmos cenários fossem agradáveis na tela. Nessa época, além de Menzies, Cedric Gibbons se destacou, responsável pelos cenários das películas dos estúdios MGM. Pioneiro no uso da tridimensionalidade, foi o primeiro a introduzir o design moderno nos filmes de Hollywood. Gibbons administrou o departamento de arte da MGM como um grande escritório de arquitetura: no fim dos anos 1930, ele supervisionava uma equipe que variava entre cinquenta e oitenta especialistas treinados, entre arquitetos, decoradores,

ilustradores e outros profissionais técnicos, como carpinteiros, pintores, secretários e arrumadeiras (WILSON, Christina. *In*: LAMSTER, 2000, posição 1675). Dessa forma, ele dividiu o trabalho entre sua equipe, otimizando a produção e realizando centenas de cenários todos os anos, organização essa que se manteve até os dias atuais.

O termo em inglês para a função, *artdirector*, é considerado por Beverly Heisner (2004, p.5), um termo bastante autoexplicativo quanto à função, e a autora observa com um certo pesar o surgimento de um novo termo, hoje usado por questões de crédito e prestígio: o *production designer*, já que o título *director* foi conquistado pelo responsável pelo departamento de arte depois de muitas discussões e luta. Essa nova nomenclatura para a função passou a ser adotada a partir dos anos 1970 e Moura (2015) aponta que *artdirector* e *production designer* exercem funções em vezes distintas na produção:

(...) Mas, a partir de então, temos um *production designer* que concebe e faz desenhos mais artísticos (ele mesmo ou um ilustrador que pode fazer isso sob sua supervisão) de modo a demonstrar sua concepção. E há um *artdirector* que irá transpor estes croquis para desenhos técnicos, e refinar os esboços do *production designer*, se necessário. Entre o *production designer* e o *artdirector*, pode haver um *supervisingartdirector*, inclusive quando houver mais de um *artdirector* e a demanda do trabalho for realmente muito grande. (MOURA, 2015, p.39)

No entanto, tecnicamente, o que era conhecido como *artdirector* e hoje é chamado de *production designer* enfatiza o ganho de responsabilidades técnicas e artísticas pelo profissional, que refletem “numa concepção mais completa do filme, visualmente, como alguém que escreve uma dramaturgia visual” (MOURA, 2015, p.39). Na prática, segundo Vincent LoBrutto (2002), hoje o *production designer* executa a visão do diretor, já que é escolhido por ele, e o *artdirector* exerce a função de assistente executivo, já que é responsável pela coordenação e supervisão da equipe do departamento de arte; atende diretamente ao *production designer*, atende ligações e negocia com fornecedores.

A influência do trabalho do diretor de arte é ampla:

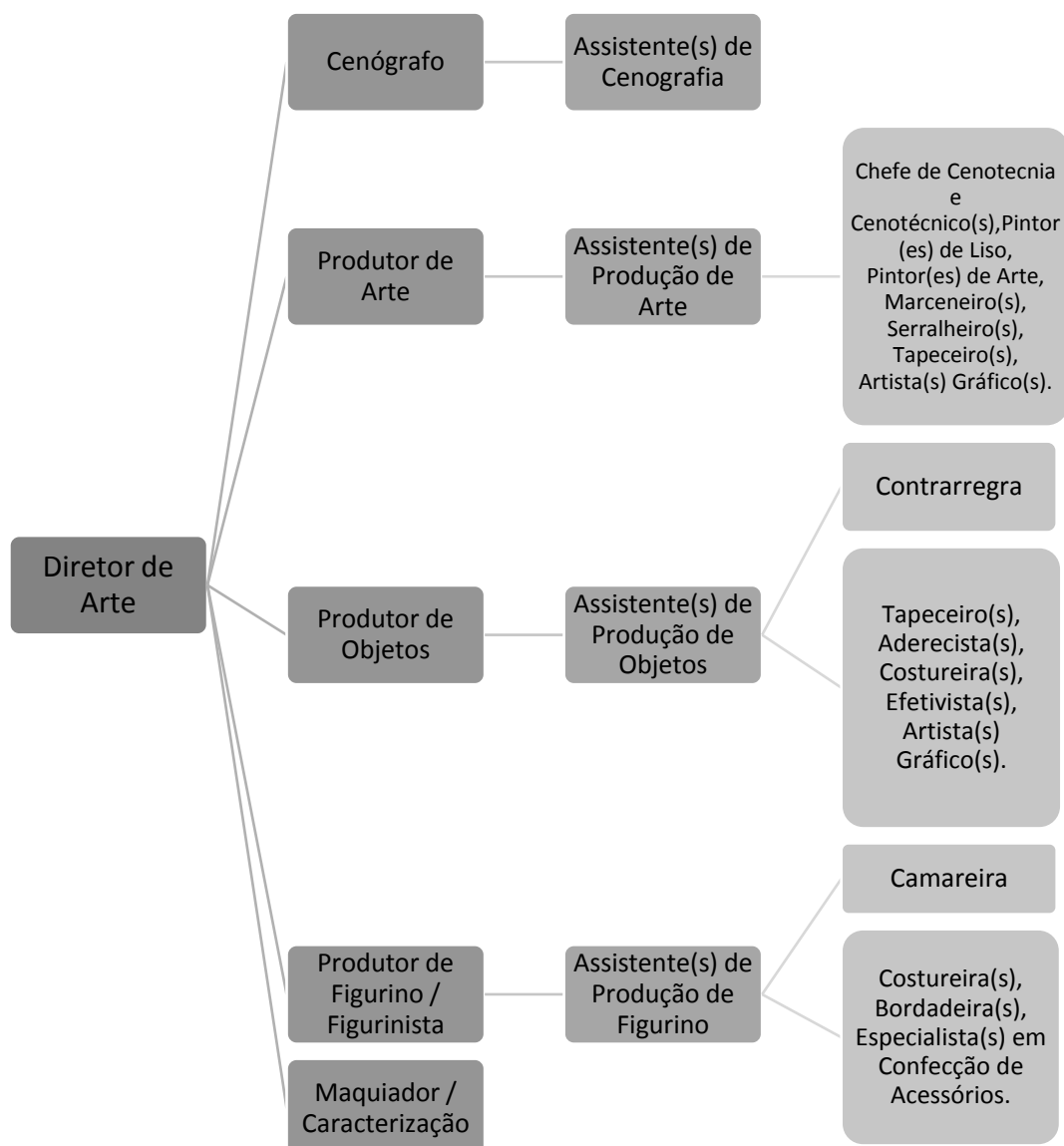
Suas propostas atuam estruturalmente na conformação da cena, ao mesmo tempo que a composição plástica opera em diferentes camadas da percepção. O desenho do espaço cênico e sua ambientação estabelecem pontos de referência para a ação prevista,

assim como para a iluminação, enquadramentos e movimentos de câmera, agindo diretamente sobre a coreografia da cena. O espaço e os objetos contracenam com os atores na construção da ação, enquanto o quadro é redesenhado a cada movimento. (HAMBURGER, 2014, p.19).

No Brasil, a figura do diretor de arte é recente. Segundo Hamburger (2014) ela se deu a partir da geração de cenógrafos em atividade nos anos 1960 e 1970, que passaram a assumir várias etapas da construção visual, como criação e produção de figurino, e orientação sobre maquiagem. Esses primeiros profissionais completos, no entanto, não recebiam os créditos por essas funções “extras”, o que foi o caso de Flávio Império, Anísio Medeiros, Luis Carlos Ripper, entre outros.

Aqui, o departamento de arte é subdividido da seguinte maneira:

Quadro 14. Funções do departamento de arte no Brasil



A adoção da função, com o nome conhecido hoje, se deu em 1985, com o filme *O Beijo da Mulher Aranha* (Hector Babenco) que, em seus créditos, constava o nome de Clóvis Bueno na direção de arte (HAMBURGER, 2014). A partir de então a atuação desse profissional tornou-se constante na estrutura da produção cinematográfica brasileira.

A valorização desse profissional no mercado brasileiro se deu a partir da geração de cinema dos anos 1990, na retomada do cinema dada a partir de políticas culturais propícias de incentivo ao cinema e, segundo Lúcia Nagib (2006), “também da sintonia com a situação mundial que garantia espaço a expressões multiculturais” (p. 17). Geração que, segundo Débora Butruce (2005), não possuía uma coesão estilística ou temática, mas que justamente por isso foi uma época composta por larga experimentação; experimentação essa, inclusive, incentivada por críticos e estudiosos. Dessa forma, a produção interna passava a se alinhar com as produções internacionais em termos de qualidade, já que o mercado assim exigia.

As mudanças observadas por Butruce (2005) se definem em três direções: na necessidade dos patrocinadores para um maior valor de mercado, na necessidade de diálogo com o público e na grande experimentação estética da época. Com o passar do tempo – e com o advento de mudanças como o aumento dos valores dos ingressos, o surgimento dos DVDs e a presença massificada de salas de cinema em shoppings –, o público consumidor de cinema brasileiro se modifica, sendo composto por jovens de classe média, com maior acesso à informação externa e, consequentemente, com maiores referências visuais e estéticas (JACOB, 2006).

Diante dessa lógica de mercado, a produção nacional cinematográfica passa a se esforçar para oferecer um acabamento e valores de produção melhores – disciplinas essas pertencentes à direção de arte. O processo de mudança de qualidade estética resultou na valorização do profissional da área no país, ganhando um novo espaço na hierarquia da equipe de produção e nos créditos.

No audiovisual e, especificamente, para a séries de TV, nos últimos anos, houve uma aceitação de profissionais do cinema, tanto nos canais abertos quanto nos pagos. Além da identificação do público com o formato de séries, a Lei da TV

Paga (12.485/2011) contribuiu com o aumento da produção brasileira. Outra contribuição para esse crescimento, segundo Danielle de Noronha, foi a mudança do sistema de gravação, do analógico para o digital, que permitiu o acesso, por parte das produtoras de televisão, às câmeras de cinema.

A principal diferença em relação ao cinema está nas etapas técnicas da criação de arte: desde um breve período de pré-produção até o fato de o roteiro não estar completo durante a etapa de criação. No entanto, as séries se mostram um vasto ambiente para a criação, com aproveitamento até maior que o do cinema em relação aos elementos criados, já que a produção é mais longa. Hoje a televisão é responsável por criações com qualidade técnica elevada, além de construções de imagem e paisagem visualmente comparáveis em qualidade ao cinema. Isso sem contar o grande campo experimental que é hoje a TV para a produção de arte, com produções como *Black Mirror* que esbanjam cuidados em relação aos objetos, inserindo elementos de *eastereggs*²⁴ que conectam todos os episódios a um único universo.

Por suas especificidades técnicas, a direção de arte se revela como um elemento de construção plástica que trabalha com as outras áreas de produção do filme, sendo uma linguagem visual específica, valorizada pela luz e pela captação das lentes.

3.1. DIRETOR E DIRETOR DE ARTE

O diálogo entre diretor e diretor de arte varia de um projeto para outro. Em alguns casos, há a criação conjunta; em outros, o diretor – normalmente quando esse já possui uma forte estética visual – apresenta ao diretor de arte referências e conceitos que devem ser trabalhados. A pauta de discussão entre eles “compreende desde a atmosfera e o ritmo geral do filme ao detalhamento de cada cena e ação, delineando-se a linha dramática e a abordagem sobre as quais irão trabalhar” (HAMBURGER, 2014, p.20).

²⁴ *Eastereggs* são segredos escondidos em um sistema virtual, incluindo músicas, filmes, séries, websites e jogos eletrônicos. O termo se dá pelo fato de ovos de páscoa (*eastereggs*) sempre contêm surpresas. Muitas séries e filmes utilizam desse elemento para fazer pegadinhas engraçadas ou incitar em fãs teorias e descobertas.

Como apontado por Moura (2015), quando os diretores são extremamente visuais, a visualidade do filme é estabelecida pelo diretor, que determina um estilo, e não o diretor de arte. Os diretores de arte “costumam se adaptar à história e ao estilo do diretor com que estão trabalhando” (MOURA, 2015, p.138).

Há também uma forte relação entre o diretor de arte e o diretor de fotografia, já que ambos trabalham ao mesmo tempo os aspectos visuais.

Se a direção de arte constrói e ambienta os cenários e paramenta as figuras, definido o universo plástico e arquitetônico que compõe aquela ficção, o fotógrafo determina qualidades fundamentais da conformação visual da cena que chega à tela, por meio da iluminação, dos enquadramentos e da forma de captação da imagem. (HAMBURGER, 2014, p.21).

Portanto, a relação estreita entre esses profissionais é imprescindível para uma visualidade uniforme e regular durante toda a temporada e temporadas seguintes, no caso das séries de TV.

A construção de um universo físico visual coerente com a abordagem original do filme, definida com o diretor, é o objetivo do trabalho do diretor de arte. Extrapolando o chamado “padrão de beleza”, o “belo” cinematográfico está ligado à criação de conflitos visuais que tornem a imagem instigante, a ponto de envolver o espectador naquilo que vê, fazendo-o acreditar na autenticidade do mundo ficcional que lhe é apresentado. (HAMBURGER, 2014, p.19).

Em 3%, a direção e a direção de arte são de Cesar Charlone e Valdy Lopes, cujos histórico e características visuais são apresentados brevemente a seguir.

a) Diretor Geral

César Charlone, fotógrafo e cineasta uruguaio (e que mora há mais de 30 anos no Brasil). Formado pela escola São Luiz de Cinema em São Paulo, sempre demonstrou interesse pela documentação visual. Diretor de fotografia de filmes consagrados como *Cidade de Deus* (Fernando Meirelles e Kátia Lund, 2002) (Figuras 10 e 11) – pelo qual recebeu a indicação ao Oscar de melhor fotografia –, *O Jardineiro Fiel* (Fernando Meirelles, 2005) (Figuras 12 e 13) – pelo qual recebeu o prêmio BAFTA – e *Ensaio sobre a Cegueira* (Fernando Meirelles, 2008) (Figuras 14

e 15), assume a direção e a direção de fotografia de *O Banheiro do Papa* (César Charlone e Enrique Fernández, 2007) (Figuras 16 e 17).



Fonte: <<https://bit.ly/2E05pPq>> e <<https://bit.ly/2l8xV3T>>, respectivamente. Acesso: 22 nov. 2017.
Figuras 10 e 11. Fotogramas de *Cidade de Deus*.



Fonte: <<https://bit.ly/2l9vWfl>> e <<https://bit.ly/2la9sv0>>, respectivamente. Acesso: 22 nov. 2017.
Figuras 12 e 13. Fotogramas de *O Jardineiro Fiel*.



Fonte: <<https://bit.ly/2l83aft>> e <<https://bit.ly/2pLVacw>>, respectivamente. Acesso: 22.nov.2017.
Figuras 14 e 15. Fotogramas de *Ensaio Sobre a Cegueira*.



Fonte: <<https://bit.ly/2pOVJ5g>> e <<https://bit.ly/2pPWAD8>>, respectivamente. Acesso: 22 nov. 2017.
Figuras 16 e 17. Fotogramas de *O Banheiro do Papa*.

Ao utilizar o recurso de câmera na mão, cria perspectivas e imagens pessoais e com maior tom de intimidade, como um espectador que observa os acontecimentos de perto, inserindo o espectador na ação e criando a sensação de estar lá. Para a televisão, realizou diversas peças comerciais, além das séries *Cidade dos Homens* (TV Globo, 2002-2005) (Figuras 18 e 19) e *Destino: São Paulo* (HBO, 2012) (Figuras 20 e 21).



Fonte: <<https://bit.ly/2GBTzR0>>, acesso em 23 nov. 2017.

Figuras 18 e 19. Fotogramas do 1º episódio da 3ª temporada de *Cidade dos Homens*.



Fonte: <<https://vimeo.com/59297576>>, acesso em 23 nov. 2017.

Figuras 20 e 21. Fotogramas do episódio “O Noivo do Noivo” de *Destino: São Paulo*.

b) Diretor de Arte

Valdy Lopes, arquiteto de formação, é diretor de arte experiente em cinema, teatro e TV, além de exposições de arte. Como cenógrafo, atuou em filmes como *A Máquina* (João Falcão, 2005) (Figuras 22 e 23), *Cinema, Aspirinas e Urubus* (Marcelo Gomes, 2005) (Figuras 24 e 25) e *Reza a Lenda* (Homero Olivetto, 2016) (Figuras 26 e 27). Como assistente de direção de arte, realizou *Durval Discos* (Anna Muylaert, 2004) (Figuras 28 e 29) e *Carandiru* (Hector Babenco, 2003) (Figuras 30 e 31). Como diretor de arte, trabalhou em *Mundo Cão* (Marcos Jorge, 2014) (Figuras 32 e 33), *Tudo o Que Aprendemos Juntos* (Sérgio Machado, 2015) (Figuras 34 e

35), *Jonas* (Lô Politi, 2016) (Figuras 36 e 37) e *O Escaravelho do Diabo* (Carlo Milani, 2016) (Figuras 38 e 39), entre outros.



Fonte: <<https://bit.ly/2J1iaNo>>, e <<https://glo.bo/2GvwJuv>>, acesso em 23 nov. 2017.
Figuras 22 e 23. Fotogramas de *A Máquina*.



Fonte: <<https://vimeo.com/71602196>>, acesso em 23 nov. 2017.
Figuras 24 e 25. Fotogramas de *Cinema, Aspirinas e Urubus*.



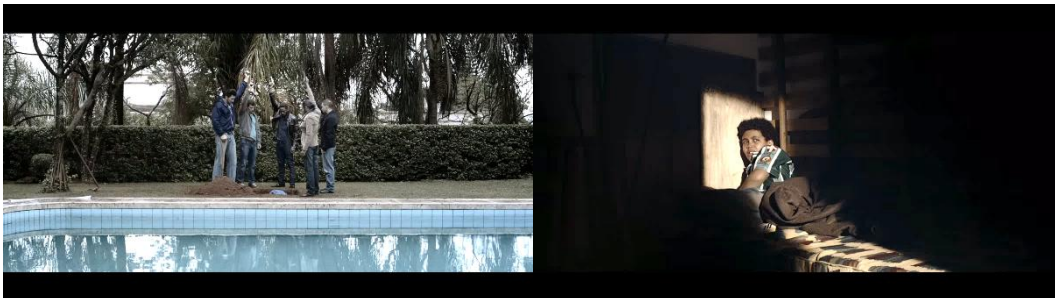
Fonte: <<https://vimeo.com/193054249>>, acesso em 23 nov. 2017.
Figuras 26 e 27. Fotogramas de *Reza a Lenda*.



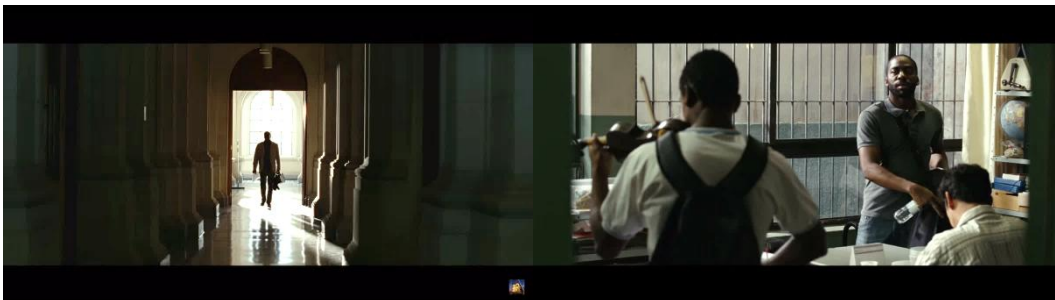
Fonte: <<https://vimeo.com/196457865>>, acesso em 23 nov. 2017.
Figuras 28 e 29. Fotogramas de *Durval Discos*.



Fonte: <<https://vimeo.com/244880920>>, acesso em 23 nov. 2017.
Figuras 30 e 31. Fotogramas de *Carandiru*.



Fonte: <<https://bit.ly/1SlAjAZ>>, acesso em 24 nov. 2017.
Figuras 32 e 33. Fotogramas de *Mundo Cão*.



Fonte: <<https://bit.ly/1KL2UMz>>, acesso em 24 nov. 2017.
Figuras 34 e 35. Fotogramas de *Tudo o que Aprendemos Juntos*.



Fonte: <<https://bit.ly/2i6ZWO8>>, acesso em 24 nov. 2017.
Figuras 36 e 37. Fotogramas de *Jonas*.



Fonte: <<https://bit.ly/1PXpbLa>>, acesso em 24 nov. 2017.
Figuras 38 e 39. Fotogramas de *O Escaravelho do Diabo*.

A direção de arte de Valdy se insere nas convenções do realismo, ou do que aceitamos como a representação convencional da realidade. Também costuma trabalhar de perto com as equipes de fotografia e pós-produção, para garantir que a visualidade seja mantida durante todo o processo. Para a televisão, atuou como diretor de arte da série *Antônia* (TV Globo, 2006) (Figuras 40 e 41).



Fonte: <<https://bit.ly/2Gihz8u>>, acesso em 24 nov. 2017.
Figuras 40 e 41. Fotogramas de *Antônia*.

Em 3%, o diretor geral Cesar Charlone e o diretor de arte Valdy Lopes atuaram em conjunto para criar um visual regular por toda a série, muitas vezes se sobrepondo nas funções.

4. O ESPAÇO CINEMATOGRAFICO

Uma jovem observa uma parede com lambe-lambes vermelhos, em um quarto, com números – que entendemos serem dias passados – riscados (o que nos mostra a ansiedade da personagem ao esperar o fim de cada um dos dias riscados). Sentada, ela come com o apoio de uma cama feita com garrafas PET. Em sua volta, objetos feitos com o que consideramos lixo e de materiais recicláveis. É chamada até a janela por sua amiga, sua cortina feita de plástico e tecido, ambos materiais surrados. Ela observa a amiga, com uma criança, em uma calçada de ladrilho hidráulico sujo, com cobertores e outros entulhos. Arruma-se em seu quarto, coberto também com plástico vermelho, como os lambe-lambes. Observamos que ela tem uma televisão, com o que aparenta ser a foto de um homem colada na borda inferior. Coloca um colar e, antes de sair, observa a foto com afeto. Percebemos que esse quarto também é sua cozinha, provavelmente único cômodo de vivência. Recebe então um recado em um ponto eletrônico em sua orelha direita – o primeiro sinal de tecnologia avançada observado – com a seguinte mensagem: “Bom dia, Michele. Os portões do processo de seleção foram abertos. O tempo estimado de sua caminhada até lá é de 47 minutos”. Ao fundo escutamos vozes incontáveis e incompreensíveis, um murmúrio de grande quantidade de pessoas (Fotogramas 1 a 10).



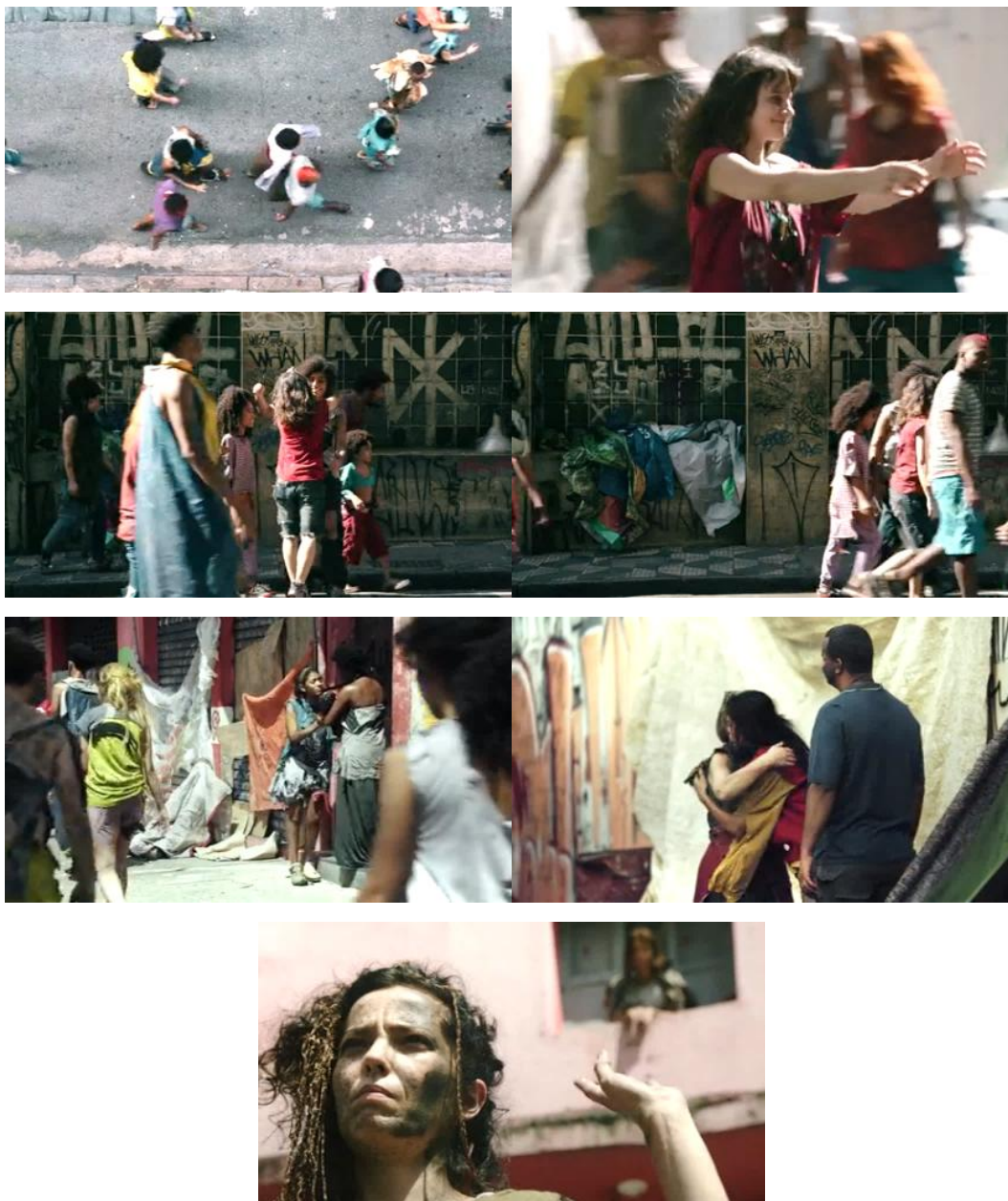
Fonte: Netflix, 2016.
Figuras 42 a 45. Fotogramas 1 a 4.



Fonte: Netflix, 2016.

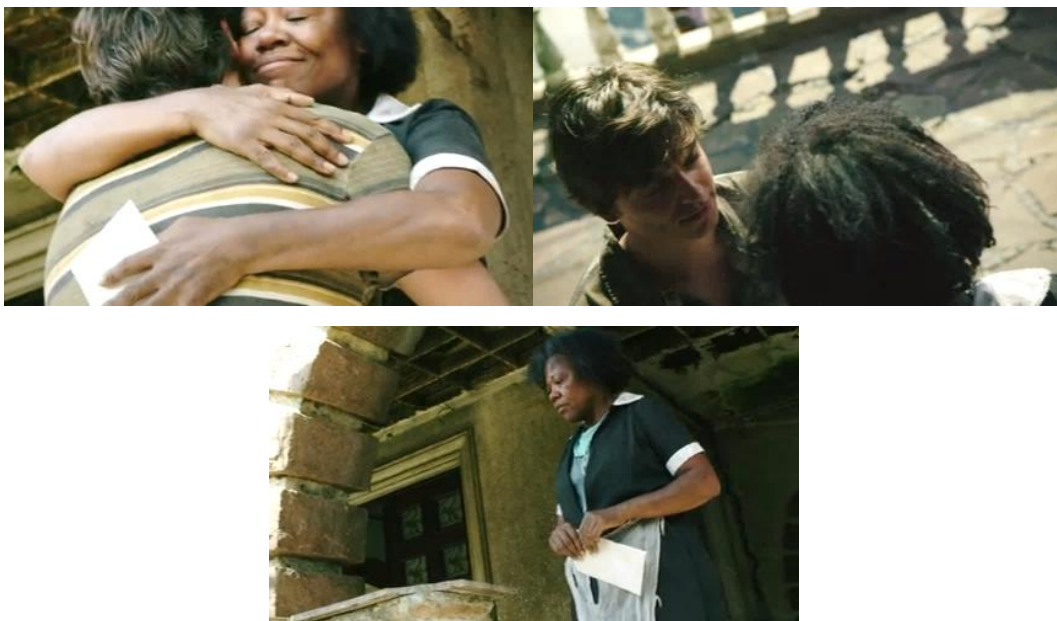
Figuras 46 a 51. Fotogramas 5 a 10.

Esse murmúrio é vindo de jovens, todos aparentando a mesma faixa etária, caminhando pelas ruas de asfalto. Todos vestem roupas surradas, coloridas, de materiais diversos; essas mesmas cores são contrastantes em relação às do Processo, como veremos mais à frente. A jovem que observamos no começo (e que agora conhecemos como Michele) se junta à amiga que a chamou previamente. Elas se cumprimentam, e observamos nas paredes sujas pichações, além de vidraças quebradas, também pichadas. Elas se juntam aos que caminham, todos na mesma direção. Observamos portas e portões coloridos pelas ruas sujas e cheias de entulho. Portas e portões esses que são suporte para despedidas, algumas longas e carinhosas, outras breves e secas (Fotogramas 11 a 17).



Fonte: Netflix, 2016.
Figuras 52 a 58. Fotogramas 11 a 17.

As paredes pichadas dos edifícios se alternam com casas de fachadas surradas e sem manutenção. Os que saem de todos os locais possuem roupas surradas, sujas, rasgadas, e os corpos igualmente sujos. O que destoa é um único jovem que, além de aparência limpa, veste roupas íntegras, mais neutras, cujas cores “combinam”, e se despede de sua empregada doméstica, que veste um uniforme. Sua casa, apesar da falta de manutenção, possui uma varanda com balaústres e um alpendre com entrada em arco; nota-se que esse jovem possui um certo status social acima dos que vivem ao seu redor (Fotogramas 18 a 20).



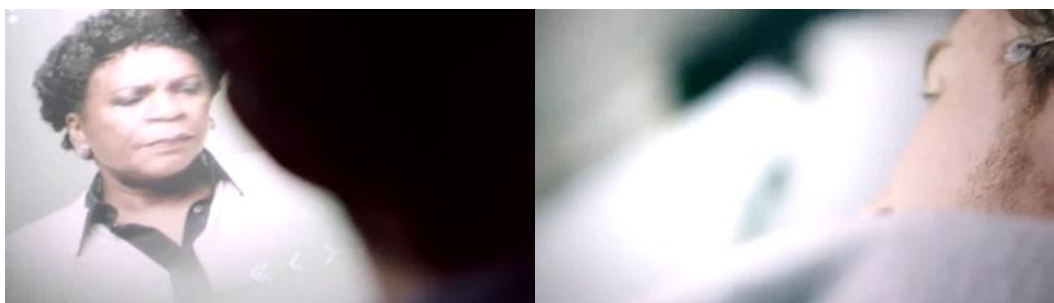
Fonte: Netflix, 2016.
Figuras 59 a 61. Fotogramas 18 a 20.

Por trás de um portão verde observamos uma pichação: “A CAUSA TODOS MERECEM” com um símbolo que entendemos ser o logotipo da organização. Apoiados nessa parede, algumas pessoas sentam no chão, próximas do que parece ser um abrigo feito de cobertores e outros materiais. O observador foca em Michele, e em seu rosto vemos consternação (Fotogramas 21 a 23).



Fonte: Netflix, 2016.
Figuras 62 a 64. Fotogramas 21 a 23.

A voz de um homem é ouvida, enquanto vemos a imagem de uma mulher madura no que parece ser uma grande tela sensível ao toque (segundo sinal de tecnologia avançada, contrastante com a pobreza vista na rua). Entendemos que ele prepara um discurso enquanto conversa com a mulher. Ele possui um dispositivo em arco que dá a volta em sua cabeça e se liga na lateral de sua têmpora, e veste roupas cinzas, limpas. O observador parece olhar escondido de uma altura abaixo dele (Fotogramas 24 e 25).



Fonte: Netflix, 2016.
Figuras 65 e 66. Fotogramas 24 e 25.

Enquanto os jovens caminham, um outro homem é visto escondido. Michele e ele se entreolham por uma grade telada. Ele tem um grande ferimento na bochecha esquerda, e seu rosto é iluminado por fogo. Michele segue o percurso com olhar determinado, enquanto adultos e crianças observam a multidão que passa. Ao fundo, escutamos uma mulher que grita. Ela possui cabelos entremeados de sianinhas coloridas, e diversos tecidos e texturas em retalhos em seu vestuário, numa aproximação visual à obra de Arthur Bispo do Rosário. Sentada em uma cadeira, suas cores contrastam com o cinza e neutro das paredes ao fundo, e combinam com o laranja das telas plásticas de proteção usadas na construção civil. Com uma garrafa na mão esquerda, ela grita que quase passou pelo processo de seleção por ter durado três dias, claramente alterada (Fotogramas 26 a 32).



Fonte: Netflix, 2016.
Figuras 67 e 68. Fotogramas 26 e 27



Fonte: Netflix, 2016.
Figuras 67 a 73. Fotogramas 26 a 32.

A amiga de Michele se despede da irmã que as acompanhava, enquanto outros passantes iniciam a subida em uma escadaria. Michele e a amiga iniciam a subida também, ao fundo um grande paredão de pedra. Observamos as crianças que se despediram e ficaram ao pé da escada, numa rua estreita, um beco, com paredes sujas e pichadas (Fotogramas 33 a 38).



Fonte: Netflix, 2016
Figuras 74 e 75. Fotogramas 33 e 34.



Fonte: Netflix, 2016.
Figuras 76 a 79. Fotogramas 35 a 38.

Alguns dos jovens observam algo que está acima e ao longe e, ao fundo, um edifício de manutenção pobre, com fachada de vidro completamente pichada. Eles então iniciam uma segunda subida, por uma escadaria alternada e longa, de guarda-corpos amarelados e desbotados, pichados e, em um deles, podemos ver o mesmo símbolo visto na pichação sobre a Causa (Fotogramas 39 e 40).



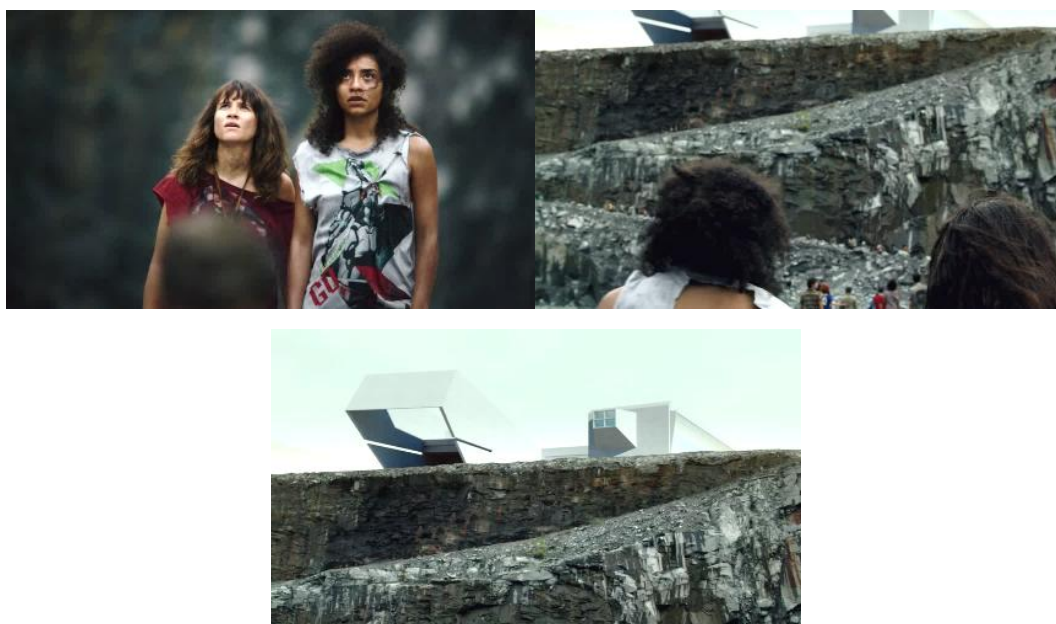
Fonte: Netflix, 2016.
Figuras 80 e 81. Fotogramas 39 e 40.

Em plano aberto, temos então a imagem aérea do ambiente descrito até então, feito de ruas estreitas e sujas, por onde os jovens percorreram o caminho até o pé da cratera. No canto esquerdo inferior da imagem, uma legenda: “AMAZÔNIA SUBEQUATORIAL”. Ao revelar a localização do ambiente urbano, temos uma referência às ecocatástrofes, sugerindo um mundo futuro onde não há recursos naturais disponíveis. No centro da cratera, edifícios; em volta destes, barracos. Tudo cercado por grandes faces escarpadas do que parece ser rocha (Fotograma 41).



Fonte: Netflix, 2016.
Figura 82. Fotograma 41.

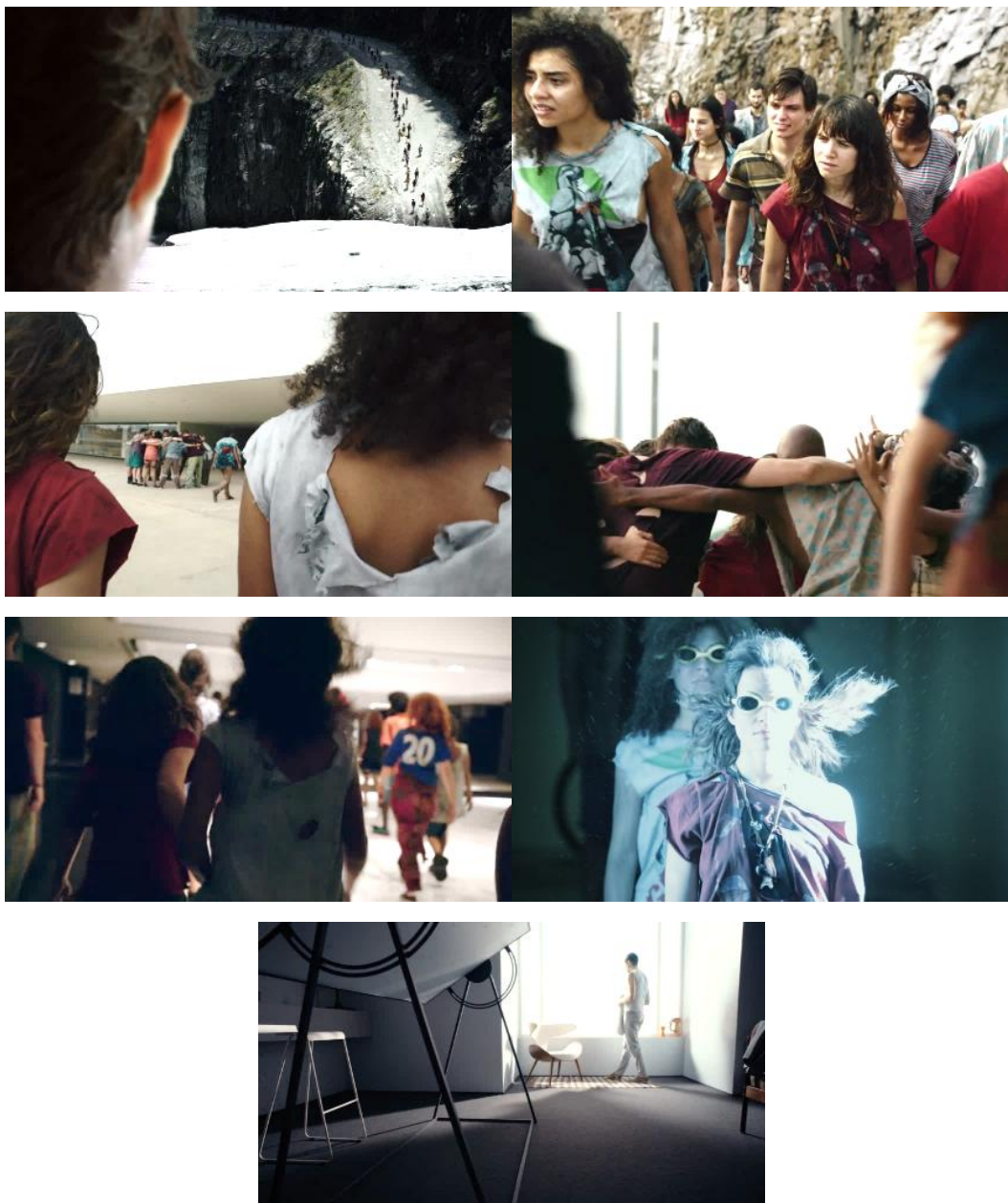
Michele e sua amiga observam a grande subida que precisarão vencer, enquanto alguns jovens continuam o percurso morro acima, por rampas feitas em taludes, que indicam uma região da Amazônia composta por depressões e planaltos. No topo da subida, um edifício de linhas arquitetônicas pós-modernas (e completamente contrastante com o observado até então) aparece, imponente e observador (Fotogramas 42 a 44).



Fonte: Netflix, 2016.
Figuras 83 a 85. Fotogramas 42 a 44

Os jovens continuam sua subida, enquanto um homem os observa. Ao chegarem ao topo, um grupo, abraçado em roda, realiza uma oração ao “Casal Fundador”. As linhas limpas e retas do edifício, branco, contrastam com a sujeira e as cores dos jovens que o adentram. Todos passam por uma limpeza, para manter a contaminação do ambiente externo e pobre longe do local pristino. Enquanto isso, o homem que até então só vimos partes e escutamos a voz se prepara em uma sala

de carpete cinza, com móveis de design assinado, bem decorada, com uma grande janela e a grande tela de controle (Fotogramas 45 a 51).



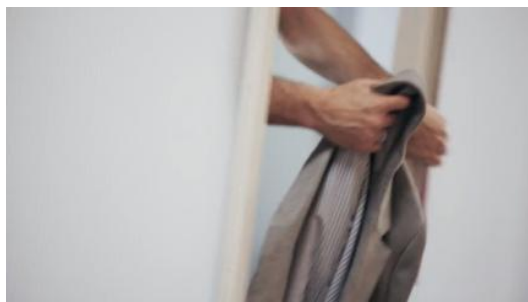
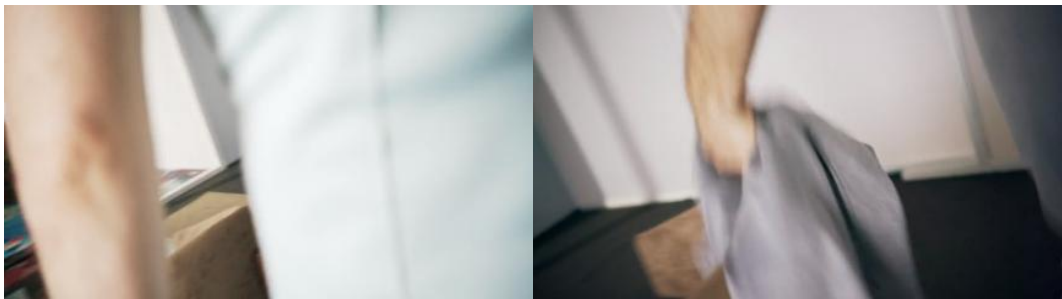
Fonte: Netflix, 2016.
Figuras 86 a 92. Fotogramas 45 a 51.

Uma jovem tira sua blusa, ao mesmo tempo em que outros também o fazem, homens e mulheres juntos, sem separação, numa grande sala com bancos e prateleiras. Michele se esconde, acanhada, e observa os outros enquanto coloca novamente seu colar. Há um cadeirante que termina de colocar as novas roupas, limpas, de cores neutras e tecidos de melhor qualidade e corte impecável. As roupas confrontam a cadeira de rodas, feita de pedaços e remendos (Fotogramas 52 a 54).



Fonte: Netflix, 2016.
Figuras 93 a 95. Fotogramas 52 a 54.

Acompanhamos o homem pela sala, ainda sem vermos seu rosto. Temos um pouco do que compõe a sala, e nota-se um canto com uma cor roxa muito forte, e ladrilhos coloridos, algo inesperado para um ambiente tão neutro. Ele sai, levando seu casaco(Fotogramas 55 a 57).



Fonte: Netflix, 2016.
Figuras 96 a 98. Fotogramas 55 a 57.

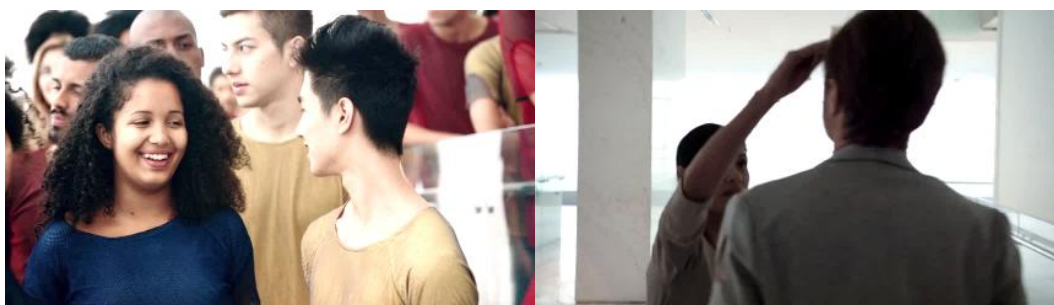
A jovem que antes vimos tirando sua blusa sem pudor entrega suas roupas para um funcionário, que as armazena. Atrás dele vemos o sistema de armazenamento, uma grande parede com furos conectada a um sistema de

embalagem a vácuo. O funcionário usa o mesmo estilo de roupas que os candidatos, dando a entender que elas são o padrão para o ambiente, como um uniforme. O ambiente de vestiário é repleto de prateleiras e bancos, assim como divisórias de vidro, o que mantém a sensação de higiene, organização e limpeza do local(Fotogramas 58 a 60).

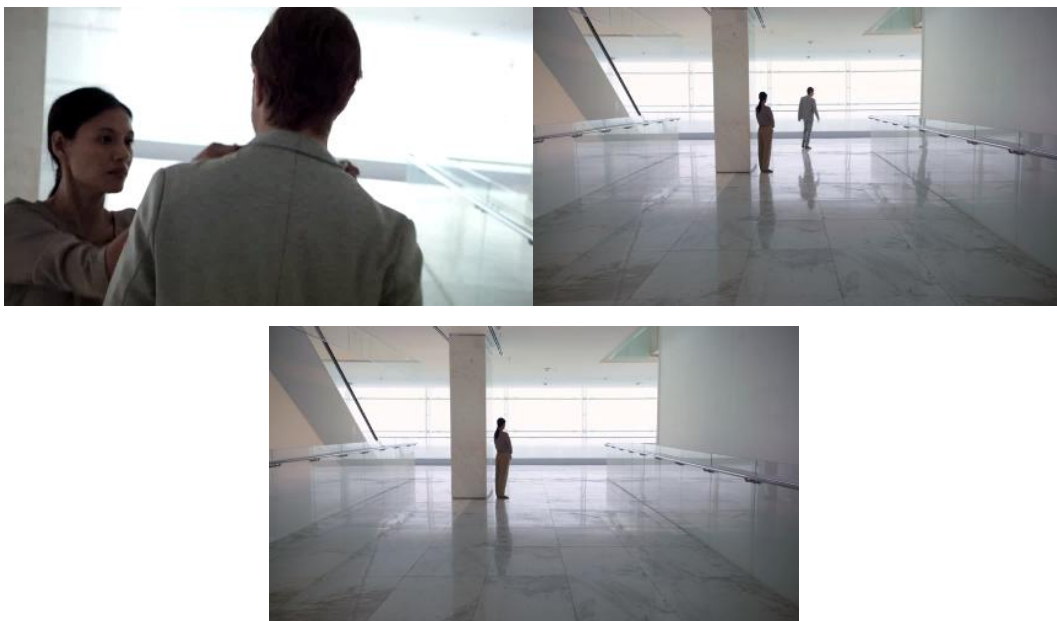


Fonte: Netflix, 2016.
Figuras 99 a 101. Fotogramas 58 a 60.

Todos os jovens, agora vestidos com as novas indumentárias, aguardam juntos, animados. O homem saído de sua sala caminha por um corredor, enquanto recebe os últimos retoques de uma mulher. O local segue as características do hall, e podemos notar os detalhes em mármore dos pilares aparentes, um teto rebaixado e com bom acabamento, iluminação bem projetada e cor predominantemente branca e piso em mármore (Fotogramas 61 a 65).



Fonte: Netflix, 2016.
Figuras 102 e 103. Fotogramas 61 e 62.



Fonte: Netflix, 2016.

Figuras 104 a 106. Fotogramas 63 a 65.

O homem se vira e, finalmente, conhecemos seu rosto. Ele está em um nível acima dos jovens no átrio, apoiado em um guarda-corpo de estrutura em aço e preenchimento em vidro. Nota-se o grande pé-direito do ambiente, o suntuoso pano envidraçado à direita da imagem e, à esquerda, funcionários que observam o discurso no nível mais alto observado. Grandes pilares aparentes, brancos, reforçam a grandiosidade do átrio. O rosto do discursante é projetado em um cubo no ar, quase tão grande quanto o pé-direito (Fotogramas 66 a 68).



Fonte: Netflix, 2016.

Figuras 107 a 109. Fotogramas 66 a 68.

Mostrado o átrio repleto de jovens, é apresentada a grandiosidade não somente do ambiente em que eles estão, como também a grandiosidade do processo seletivo, capas de reunir tantas pessoas. No discurso o objetivo do processo é reforçado, passar para uma sociedade justa, em que apenas os 3% que merecem vivem, chamada de Maralto. Ao mesmo tempo, o discurso é transmitido para uma tela grande no Maralto, enquanto os membros do Conselho Superior assistem. Vemos que o discursante tem uma cicatriz no braço direito, destacada pelo recorte específico de seu casaco (Fotogramas 69 a 71).



Fonte: Netflix, 2016.
Figuras 110 a 113. Fotogramas 69 a 71.

Seu discurso é negativo à organização que vimos na pichação, a Causa, e percebemos que ela luta contra essa sociedade considerada justa. Notamos também que o homem é observado por uma outra mulher. Em seu discurso, reparamos o dispositivo eletrônico implantado na orelha de cada jovem transmite uma mensagem personalizada, terminando com a máxima “Você é o criador do seu próprio mérito. Aconteça o que acontecer, você merece”. Após um agradecimento direcionado ao Casal Fundador, é encerrado o prólogo, e tem início a sequência de abertura da série(Fotogramas 72 a 77).



Fonte: Netflix, 2016.

Figuras 114 a 118. Fotogramas 72 a 77.

O prólogo descrito até então é uma sequência de 7'47" que descreve e apresenta o espaço cinematográfico de 3%, contida no primeiro episódio: *Capítulo 01: Cubos*. Há a delimitação de dois espaços geográficos: o Continente, onde vive a maior parte da população, e o Maralto que, como já vimos na análise narrativa, é representado pelo edifício onde ocorre o Processo.

Contudo, para a melhor compreensão do espaço cinematográfico e sua função na construção e manutenção da narrativa, devemos primeiro compreender o que é esse espaço e suas diferentes significações. Após esses estudos, entraremos na análise do cenário como o agente distópico durante a narrativa da primeira temporada de 3% e de seu piloto lançado no YouTube.

O espaço, quando falamos em produtos audiovisuais, corresponde a uma duplicidade: o espaço que é alcançado pela câmera – que identificamos como o espaço da tela de projeção – e o espaço que não é alcançado e, dessa forma, está fora. Ambos espaços são percebidos pelo espectador que, como expõe Jacques

Aumont (1995), reage e apreende o espaço visto como se diante da representação realista de um espaço imaginário, como se captasse apenas o visto. Quanto ao espaço não visto, a continuação da imagem, é construído através do repertório e da memória do espectador e, assim, é puramente imaginativo.

Na construção do espaço cinematográfico, os elementos visuais acrescentam informações importantes para o entendimento da imagem e das sequências; cada elemento visual atua para a compreensão da narrativa, e aqui a caracterização correta do período retratado é essencial. Como a posição do espectador é continuamente mudada, como se o colocássemos em um ponto em relação à câmera, ele se movimenta e de um lado para outro, estando assim frequentemente em cena. Dado que o que passa na tela não é real, e sim uma representação, o espectador percebe o espaço cinematográfico como uma imersão. Essa ilusão do real, no entanto, “será mais eficaz quanto mais for buscada nas formas de imagens socialmente admitidas, até desejáveis” (AUMONT, 2012, p.99).

O espaço também pode conferir uma orientação social do produto audiovisual,

(...) na medida que explicita o universo cultural e das vivências humanas apresentadas a partir de sua capacidade de *mimesis*. [...] Tendo em vista essa capacidade mimética, podemos considerar alguns locais como evocadores da atividade humana e como elementos representativos das relações sociais. (JACOB, 2006, p. 64).

Enquanto alguns espaços são entendidos pelo espectador pela manutenção dos valores cotidianos em relação ao valor diegético – onde há o alinhamento entre o valor semântico do local diegético e os valores de referência –, outros espaços são identificados por seus nomes ou locais geográficos, sendo eles fictícios ou não. Para Kevin Lynch (1989, p.17), um objeto que é visto pela primeira vez pode ser identificado e descrito, não porque é familiar, mas porque condiz com um estereótipo já conhecido pelo observador. Dessa forma, investe-se no processo de apresentação e reconhecimento desses locais, aumentando sua capacidade discursiva. Assim, há uma concordância entre o que o espectador conhece do local e o que ele representa dentro da diegese, o que intensifica o efeito do real.

O efeito da realidade, designa, pois, o efeito produzido no espectador pelo conjunto dos índices de analogia em uma imagem representativa (quadro, foto ou filme, indiferentemente). Trata-se no fundo de uma variante, recentrada no espectador, da ideia que existe um catálogo de regras representativas que permitem evocar, ao imitá-la, a percepção natural. (...) Mas trata-se já de um *efeito*, isto é, de uma reação psicológica do espectador ao que vê – sem que essa noção seja fundamentalmente nova em relação às teorias de Gombrich, por exemplo. (AUMONT, 2012, p.113).

O espaço cinematográfico, além desses significados já ditos, pode também produzir os seus próprios. Quando falamos de locais totalmente fictícios – mesmo que estes estejam ancorados a uma localização identificável –, isso se torna mais possível, já que esse espaço criado tem uma formação livre, quase como o espaço além-câmera imaginativo.

Os lugares podem ser referenciais tendo como função principal assegurar a ancoragem realista. Pode haver lugares que preparem a ação seguinte, fornecendo a posteriori as explicações para a sua própria existência. Temos ainda lugares anáforos, que têm como função essencialmente dar coesão e organização narrativa. (JACOB, 2006, p.65).

Para LoBrutto (2002) a direção de arte no cinema se formou a partir da parceria de três formas artísticas: o teatro, as artes decorativas e a arquitetura, sendo essa última a principal influenciadora para a imagem estética do filme. Este então é o papel da direção de arte para a sustentação da narrativa visual: criar sensações e espacialidades para que haja a identificação do espectador com o ambiente narrativo, além de gerar expectativas e outros sentimentos em relação à trama. “O valor de um grande filme não está nas imagens projetadas na frente de nossos olhos, mas sim nas imagens e sentimentos que o filme atrai em nossa alma” (PALLASMAA, 2006, p.35, tradução nossa). Dessa maneira, a cenografia cinematográfica e televisiva se mostra uma das disciplinas mais relevantes dentro das competências da direção de arte.

4.1. CINEMA, TELEVISÃO E ARQUITETURA: A CENOGRRAFIA CINEMATOGRAFICA

Mesmo que historicamente a arquitetura seja aproximada à música, é com o cinema que ela se harmoniza: o cinema está mais próximo da arquitetura “não somente por sua estrutura temporal e espacial, mas fundamentalmente porque tanto a arquitetura quanto o cinema articulam espaços de vivência” (PALLASMAA, 2007, p.13, tradução nossa). O cinema e a arquitetura podem se relacionar de diversas formas. Uma aproximação surge já no processo de produção: como num projeto arquitetônico, a realização cinematográfica é resultado de uma produção extensa, pensada, realizada quase que artesanalmente e, como na arquitetura, recebe o auxílio de tecnologias no processo de criação (ROCHA & SOUZA, 2007). Bruno Zevi (1996) também identifica no cinema um meio de inserir a temporalidade na percepção espacial do fenômeno arquitetônico, e como sendo a melhor forma de apreender o espaço construído.

Uma forma de compreender a profunda relação entre arquitetura e cinema, como observado por Fábio Allon dos Santos (2005), é através dos condicionantes do espaço fílmico. No *enquadramento*, os espaços são enquadrados como forma de composição, sendo esse o mediador da realidade, fazendo com que o que está fora do quadro, a realidade que sobra pelas bordas, também seja uma atração, uma forma de instigar o espectador; a arquitetura tridimensional é representada num quadro bidimensional, assim como é feito em um projeto arquitetônico, onde as plantas baixas são representadas em papel. No *plano*, a arquitetura mostra-se fragmentada pela noção de escala apresentada; é fundamental no estabelecimento dos aspectos mais imediatos de apreensão das características da arquitetura fílmica, e garante legitimidade na percepção do espaço fílmico. E enfim na *montagem* existe o emprego de um modelo análogo ao arquitetônico, difundido na União Soviética; para Sergei Eisenstein (1989), todas as noções de montagem existentes já estavam contidas na arquitetura²⁵, antes mesmo do surgimento do cinema.

No entanto, a semelhança não fica somente no processo de criação e execução. Ao criar uma nova forma de representação, o cinema também propicia a recriação de espaços.

²⁵Eisenstein relaciona a montagem de cinema à arquitetura em seu artigo *Montage and Architecture* (1989), onde compara as diferentes formas de representação de um projeto arquitetônico ao planejamento de cenas, citando exemplos que vão da Acrópoles à Catedral Hagia Sophia.

Cada representação da cidade no cinema, seja cidade real ou cenário, a representação do presente, do passado ou de um futuro utópico, seja uma visão otimista ou pessimista, é sempre de fato um comentário sobre o presente. Só a nova arte do cinema tinha verdadeiramente a possibilidade de representar a intensidade e a vibração da cidade moderna, representar o mundo dos sonhos, ambições, ilusões e fantasmas dos seus habitantes e as infinitas possibilidades – na maior parte das vezes entendidas negativamente – que a cidade oferecia (TEIXEIRA, Manuel. *In*: SILVA, 2010, p.16-17).

Apesar de Bruno Zevi (1996) ressaltar a importância do cinema para a representação da arquitetura mais próxima da fidelidade, é Walter Benjamin quem observa a capacidade do cinema em manipular a imagem do real:

Uma das funções sociais mais importantes do cinema é criar um equilíbrio entre o homem e o aparelho. O cinema não realiza essa tarefa apenas com o modo com que o homem se representa diante do aparelho, mas pelo modo com o que ele representa o mundo, graças a esse aparelho. Através dos seus grandes planos, de sua ênfase sobre pormenores ocultos dos objetos que nos são familiares, e de sua investigação dos ambientes mais vulgares sob a direção genial da objetiva, o cinema faz-nos vislumbrar, por um lado, os mil condicionamentos que determinam nossa existência, e por outro assegura-nos um grande e insuspeitado espaço de liberdade. Nossos cafés e nossas ruas, nossos escritórios e nossos quartos alugados, nossas estações e nossas fábricas pareciam aprisionar-nos inapelavelmente. Veio então o cinema, que fez explodir esse universo carcerário com a dinamite de seus décimos de segundo, permitindo-nos apreender viagens aventurosas entre as ruínas arremessadas à distância. O espaço se amplia com o grande plano, o movimento se torna mais vagaroso com a câmera lenta. É evidente, pois, que a natureza que se dirige à câmara não é a mesma que se dirige ao olhar. [...]. Aqui intervém a câmara com seus inúmeros recursos auxiliares, sua imersões e emersões, suas interrupções e seus isolamentos, suas extensões e suas acelerações, suas ampliações e suas miniaturizações. (BENJAMIN, 1996, p.189).

A arquitetura no cinema é um espaço simulado vivido, que auxilia o filme a se comunicar com seu público, construído na mente do espectador através de uma linguagem contextualizada e construída seguindo um ideal: o espectador, como vimos anteriormente, associa o observado à sua própria experiência real, exclusiva e individual. O desejo por uma representação e vivência simbólicas revelam a sobreposição entre realidade e imaginário gerada pelo culto imagético promovido pela sociedade atual (SANTOS, 2004).

A estruturação de lugar, espaço, situação, escala, iluminação, etc., característica da arquitetura – a moldura da existência humana – se infiltra inevitavelmente em todas as expressões cinematográficas. Do mesmo modo que a arquitetura articula o espaço, ela também manipula o tempo. (PALLASMAA, 2007, p.20, tradução nossa).

A falsa cidade, o simulacro, onde não se sabe as características, dá a arquitetos e urbanistas uma nova capacidade de criação, convertendo o desconhecido a seu favor. É no cinema de ficção que a arquitetura encontra seu espaço. A criação de um “futuro no momento presente” permitida pelo cinema reprimiu a angústia dos arquitetos que não viam seus ideais reproduzidos em sua arte, mas viam no cinema um paraíso para a criatividade, pelas possibilidades que o mesmo permitia (SILVA, 2010). Os cineastas, mostrando a balbúrdia ou o paraíso, alertam a sociedade sobre os rumos perigosos, fazendo-a pensar sobre seus próprios valores e atitudes.

Assim, já que a arquitetura está diretamente ligada à evolução da humanidade, serve como meio para demonstração de metáforas e antecipações futuras (utopias e distopias), ou até mesmo regates históricos. Como as utopias e distopias são basicamente urbanas, as cidades são o ambiente de representação. As cidades utópicas representadas no cinema lidam com questões futuras e questões do presente, descobrindo o desconhecido e redescobrando o já conhecido. Sendo o cinema desde o início um campo para críticas e ensaios de arquitetura e urbanismo, a cenografia se torna uma amostra do imaginário que se tornou concreta, mesmo que virtualmente, como um recorte de realidade.

A cenografia cinematográfica tem características próprias. Ela se difere do teatro com palco italiano ou de arena (onde cada espectador tem um ponto de vista fixo): a cada enquadramento e movimento de câmera, as relações espaciais se transformam e multiplicam seus significados. Mesmo com o posicionamento frontal em relação ao telão, o espectador se identifica com a modificação do ângulo de câmera e enquadramento.

A cada quadro forma-se um espaço diferente do anterior, em escalas distintas. Um objeto que no plano inicial aparecia como um simples elemento de composição ganha a importância de um plano fechado e apresenta, por si só, características significativas ao contexto da narrativa. Do plano aberto ao detalhe, universos visuais são construídos ao longo do tempo. (HAMBURGER, 2014, p.32).

Cenografia é um elemento vivo que, junto aos efeitos de luz e outros especiais, fabricam atmosferas e armam situações a cada acontecimento do roteiro. É a representação da arquitetura no espaço, associada aos elementos técnicos do cinema. Não é apenas um signo que denota e conota um ambiente e/ou época, ou que informa um espaço, configurando-o; a boa cenografia é a que “participa também da ação narrativa, que não é apenas algo externo à ação, decorativamente, mas que identifica até com o estado psicológico dos personagens ou ambiente da cena” (PIGNATARI, 1984, p.72). Portanto, os cenários são parte fundamental para a composição e caracterização de personagens, já que

(...). Por meio de elementos visuais definem-se aspectos fundamentais para a compreensão de cada sujeito envolvido na trama, como posição social, estado civil posturas políticas e sociais, relações familiares, estados psicológicos, etc.; situa-se em meio ao jogo dramático e sugere relações entre os pares pelo uso das cores, dos materiais, do desenho de seu mobiliário, pela escolha da arquitetura que o abriga (HAMBURGER, 2014, p.33).

A televisão, em seu amplo processo de transformação, incorporou a cenografia como mais um elemento de representação oriundo do cinema e do teatro. Devido à sua natureza metafórica, no entanto, a transição entre esses espaços – teatro, cinema e televisão – não é tão clara. A cenografia tem a propriedade de “entrar em diferentes espaços, reconhecê-los em suas particularidades, e adaptar-se às suas necessidades (o que faz com que seu trânsito pelas diferentes formatações seja possível’ (CARDOSO, 2001, p.39).

Assim sendo, quando falamos em cenografia para televisão podemos usar os mesmos parâmetros que para tratar da cenografia cinematográfica²⁶, principalmente em relação à televisão seriada que, como exposto no capítulo anterior, hoje tem uma qualidade técnica comparada à do cinema. Outrossim, quando falamos de arquitetura dentro da imagem em movimento, o que muda é o meio; o objeto – a arquitetura – é o mesmo. Portanto, não há motivos para tratarmos de forma diferente as representações arquitetônicas e urbanísticas no cinema ou na televisão.

²⁶ Tomadas as devidas considerações, claro, já que, como o cinema é pensado e planejado para ser visto em uma grande tela, o espaço cenográfico é pensado de maneira diferente que o para a TV.

D. UMA DISTOPIA ATUAL: O MUNDO DE 3%

5. ARQUITETURA E URBANIDADE

Como já vimos, a relação entre arquitetura e a imagem em movimento é muito profunda e duradoura. O que se iniciou no cinema (e que se mantém até hoje) e caminhou para a televisão com o passar dos anos, é o objeto de análise dessa parte da dissertação. Em algumas séries o espaço é tão importante, que os personagens passam a se distinguir pela ocupação, pela idade, até pelo local onde moram. “O lugar em que ocorre a trama é um elemento com o poder de mudar muita coisa” (RODRIGUES, 2014, p.30). Por sua vez, a configuração arquitetônica e visual gera entendimentos cognitivos “ligados diretamente à narrativa, como interpretações simbólicas, históricas, sociais, psicológicas, etc.” (HAMBURGER, 2014, p.19).

Arquitetura cinematográfica evoca e sustenta estados mentais específicos; a arquitetura do filme é uma arquitetura de terror, angústia, suspense, tédio, alienação, melancolia, felicidade ou êxtase, dependendo da essência da narrativa cinematográfica particular e da intenção do diretor. Espaço e o imaginário arquitetônico são amplificadores de emoções específicas. (PALLASMAA, 2007, p.7, tradução nossa).

Portanto, para a devida análise de arquitetura cinematográfica e como esta atua como protagonista, dividimos em três etapas de observação: começamos com uma análise do cenário urbano, ressaltando os aspectos sociais que inferem os ambientes; em seguida, uma análise do edifício do Processo e das provas que compõem a seleção e, finalmente, encerramos esse estudo com o piloto do YouTube de 2011 (que assim como na análise narrativa também será objeto de comparação com o primeiro episódio da temporada).

5.1. O ESPAÇO URBANO: O CONTINENTE, A CAUSA E O PROCESSO

Representações e discursos sobre a cidade devem ser tratados “como construções simbólicas que estão plenas de valores sociais e produzem efeitos bastante concretos na forma da cidade e na vida de seus habitantes” (NAME, 2003), posto que, como já vimos, a maneira como esses espaços são retratados lhes dá significados que podem “contribuir, intencionalmente ou não, para a difusão de um

conjunto de crenças e valores muitas vezes ligados a estruturas de dominação cultural, política e econômica” (NAME, 2003).

Como já vimos ser o caso de 3%, além da limitação de recursos, hoje temos histórias distópicas repletas de controle político, disciplina e vigilância que, com a tecnologia avançada, afetam a vida de todos. Enquanto a utopia de Morus representa a simplicidade de uma economia de subsistência cooperativa, essas novas tecnologias comunicacionais e informais (e todos os efeitos da *sobremodernidade* de Marc Augé), transformam a idealização de Morus em algo insuficiente.

Como apontado por Diôgo Martins (2014), Zygmunt Bauman explora que a sensação de falta de segurança não teria existido sem duas reviravoltas que se espalharam por todo o planeta: a primeira é a supervalorização do indivíduo, livre das restrições sociais; a segunda, é a fragilidade sem precedentes desse mesmo indivíduo, que se encontra desprovido da proteção que os vínculos profissionais lhe davam. Assim, os medos modernos são produtos da redução das formas associativas tradicionais, e as cidades contemporâneas sofrem com a segregação cada vez maior. Erguem-se muros, criam-se barreiras, e a fragilidade da posição social e a incerteza sobre o futuro “diminuem a sensação de controle dos indivíduos e tendem a convergir para objetivos mais próximos e a assumir a forma de questões referentes à segurança pessoal e a segregação-exclusão espacial” (MARTINS, 2014, p.61). Bauman também aponta que a intenção dos espaços vetados não é agrupar e conviver, e sim segregar e excluir, dificultando as comunicações com indivíduos de diferentes frentes sociais.

Os estratagemas arquitetônico-urbanísticos identificados e listados por Flutsky são os equivalentes tecnicamente atualizados dos fossos pré-modernos, das torres e das seteiras nas muralhas das grandes cidades antigas. Mas, em lugar de defender a cidade e todos seus habitantes de um inimigo externo, servem para dividir e manter separados seus habitantes: para defender uns dos outros, ou seja, daqueles a quem se atribuiu o status de adversários (BAUMAN, Zygmunt, *apud* MARTINS, 2014, p.62).

Isto posto, podemos observar esses diferentes estudos sobre segregação social e exílio dos mais abastados no espaço geográfico e urbano de 3%. Logo se nota que os 97% da população vive em um espaço retratado como uma favela, com

paredões naturais em sua volta, como numa imensa cratera de exclusão social. Mesmo essa barreira sendo natural, ela age como os muros de condomínios particulares nas cidades contemporâneas e seu efeito é o mesmo apontado por Bauman na citação anterior: cria-se uma separação física que transforma o vizinho em inimigo, já que todos que habitam o Maralto vieram do Continente, e a manutenção de sua sociedade depende dos que vivem no outro lado. Essa barreira é tão expressiva que, até mesmo antes de chegar no obstáculo natural, há um artificial, uma escadaria, que leva ao pé da parede rochosa (Figuras 119 a 122).



Fonte: Netflix, 2016.

Figuras 119 e 120. Espaço urbano do Continente.



Fonte: Netflix, 2016.

Figura 121. Barreira de transposição artificial entre o Continente e o edifício do Processo.



Fonte: Netflix, 2016.

Figura 122. Barreira natural entre o Continente e o edifício do Processo.

Um elemento que dá a “brasilidade” ao tema tão global é justamente o espaço urbano que, como nossas grandes cidades, possui um centro repleto de construções planejadas e ruas asfaltadas, e sua periferia desordenada e de construções precárias e temporárias, e ruas mais estreitas. Ao retratar a periferia como uma mistura de tipologias, porém com um tecido urbano desorganizado e uma grande favela em torno do centro, reforça o movimento de autoexílio da elite – essa sendo os “merecedores” que foram aprovados no Processo (Figuras 123 a 126).

A utilização da favela reforça um movimento iniciado nos anos 1990 no cinema brasileiro sobre o foco na imagem desses locais presentes por todo o país, mesmo que décadas antes o cinema já tenha apresentado algumas obras sobre

esse local²⁷. Ter a favela como o lado desfavorecido em 3% faz muito sentido, já que, historicamente, as favelas surgiram como aglomerações urbanas no século XIX no Rio de Janeiro, e foram taxadas como o pior do que havia na cidade, pela falta de equipamentos urbanos para a vida de qualidade (uma área marcada pela carência em geral), além de um lugar por excelência “da desordem, e do perigo, onde se refugiavam e se aglomeravam criminosos e vagabundos, (...), seja porque suas habitações eram irregularmente construídas, seja porque ali faltavam serviços básicos” (SALVO, 2012, p.342). A favela sempre ocupou um espaço de exclusão, não sendo considerada como parte da cidade. Fernanda Salvo (2012) ressalta que essa visão de “dualidade” na relação favela-cidade se manteve por mais de cem anos da existência desse espaço, ganhando novos viés conforme o passar das décadas.

No entanto, apesar de somente ser notada pelo poder público em campanhas de higienização da cidade, nada foi feito concretamente para frear seu crescimento. Surgida da necessidade aos mais pobres em ter onde morar, é produto de uma crise de alojamentos. Martin Heidegger, quando pensa sobre essa crise, ressalta que as pessoas

...não só falam, mas põem mãos à obra. Tenta-se remediar a crise criando novas habitações, estimulando a sua construção, organizando a construção no conjunto. Por mais dura e mais penosa que seja a falta de habitações, por mais séria que seja como entrave e como ameaça, a *verdadeira crise da habitação* não reside na falta de alojamentos. (...) A verdadeira crise da habitação reside no fato de que os mortais estão sempre procurando o ser da habitação e de que *precisam, antes de tudo, aprender a habitar*. (HEIDEGGER, Martin. In: CHOAY, 2013, p. 349)

Para Milton Santos (2012, p. 114), esse “fervilhamento urbano” está relacionado aos países subdesenvolvidos, que não possuem uma simbiose entre cidade e campo: a mobilidade entre esses dois meios é reduzida no momento em que as populações se fixam na cidade. Em 3%, onde não há mais campo, essa mobilidade é inexistente; só havendo cidade, o dinamismo urbano de reconstrução e readaptação se faz necessário, já que a cada geração cresce o número de

²⁷ Algumas dessas produções são: *Rio, 40 graus* (1955), *Rio Zona Norte* (1957), ambos de Nelson Pereira dos Santos (SALVO, 2012, p.344), *Cinco Vezes Favela* (1962), de Cacá Diegues, Marcos Farias, Miguel Borges, Joaquim Pedro de Andrade e Leon Hirszman, e *Orfeu Negro* (1959), de Marcel Camus.

habitantes, e a urbanização se dá de maneira mais rápida. Sérgio Ferro (ARANTES, 2006, p. 64) ressalta o valor de uso social que a construção feita de forma artesanal, até arcaica (como as cortinas no apartamento de Michele, e os móveis feitos por ela, e as habitações daqueles que vivem nas ruas), atende a uma necessidade básica particular, mas de valor social.



Fonte: Netflix, 2016.

Figuras 123 e 124. Representação do centro do Continente.

O retrato da favela no cinema e na televisão, no entanto, trouxe estereótipos e clichês que afetam a vida de seus moradores. O sensacionalismo sobre a violência urbana na favela contribuiu, segundo alguns autores, para os preconceitos sofridos pelo local e seus habitantes; no entanto, como aponta Salvo (2012, p.347), outros autores propõem que a visão sensacionalista é consumida apenas como uma das várias faces do local, já que as imagens da mídia são plurais e diversificadas.



Fonte: Netflix, 2016.

Figura 125. Rua larga do centro do Continente.



Fonte: Netflix, 2016.

Figura 126. Rua estreita na periferia do Continente.

O fato de o Continente ser uma grande cidade, inclusive, pode ser interpretado como uma explicação para que os que passam pelo Processo sejam capazes de cometer pequenos delitos e atitudes antiéticas para se destacarem e serem aprovados. A grande cidade produz a dificuldade em se destacar e desvaloriza a personalidade de seu indivíduo, como apontado por Georg Simmel em suas reflexões acerca da Cidade. Assim,

(...). Aquele que vê sua importância quantitativa ou sua energia atingir um limite, pode recorrer às distinções qualitativas para, de uma maneira ou de outra, atrair para si, excitando sua sensibilidade para as diferenças, a atenção de seu meio social, o que finalmente leva aos mais estranhos extravios, às extravagâncias especificamente citadinas da originalidade a qualquer preço, do

capricho, do preciosismo, sendo que o sentido desses comportamentos não reside absolutamente em seu conteúdo, mas em sua própria forma, no desejo de ser outro, de distinguir-se e, portanto, de se fazer notar – o que, para muitos homens, é o único modo de preservar, através de um desvio pela consciência dos outros, a estima por si mesmos e a certeza de ocupar um certo lugar no seio da sociedade. (SIMMEL, Georg. *In*: CHOAY, 2013, p.336).

No entanto, se considerarmos o Continente como um ambiente de aglomeração urbana e o Maralto (e por consequência o Processo) como um ambiente higienista com distribuição racional do espaço, temos também uma comparação entre a higiene mental dos 3% “merecedores” e os outros 97%. Nesse ponto, a crítica humanista aos conceitos racionalistas urbanos constata, de acordo com Choay (2013, p.43), que um planejamento higiênico e uma distribuição racional do espaço urbano são em si “incapazes de assegurar aos habitantes o sentimento de segurança ou de liberdade, a riqueza na escolha das atividades, a impressão de vida e o elemento de distração necessários à saúde mental e sua repercussão na saúde física”. Em vista disso, temos que o espaço urbano de aglomeração e falta de higiene não é significado de falta de capacidade intelectual. Em 3%, o exemplo disso é a Causa (Figura 127), organização que, mesmo atuando no Continente e tendo membros que não chegaram à sociedade do Maralto, possui seres com capacidade intelectual de atuação e luta contra o sistema vigente.



Fonte: Netflix, 2016.

Figura 127. Pichação da Causa.

Outra característica que podemos ressaltar na composição urbana de 3% é a forte presença de uma arquitetura moderna, marcada pelo *Edifício Wilton Paes de Almeida* (Figura 128), localizado na esquina da Rua Antônio de Godói com a

Avenida Rio Branco, no Largo do Paçandu. Conhecida pela completa rejeição dos estilos anteriores, a arquitetura moderna sempre manteve sua parceria com o cinema justamente por ser o cinema também um local de inovação. Em 3%, o *Edifício Wilton Paes de Almeida* aparece em seu estado de conservação antes de ruir em chamas em maio de 2018, o que nos faz refletir sobre as atuais condições de nossa própria cidade, e como tratamos nossos edifícios sem uso.

A presença do edifício como elemento marcante de localidade urbana também reforça as condições de moradia daqueles que habitam o Continente, já que, no momento da estreia da série, o *Edifício Wilton Paes de Almeida* estava ocupado pelo *Movimento Social de Luta por Moradia* (MSLM), o que nos leva à questão da conexão entre o fictício, retratado em 3%, e o real: a questão da habitação nas grandes cidades se faz presente, assim como a presença de uma série de edificações abandonadas por seus proprietários. Só na região central de São Paulo, são setenta imóveis²⁸ nessa situação.

Outra discussão que aproxima o urbano retratado na série e a atual conjuntura em nossas grandes cidades é a falta de infraestrutura – intensificada pela catástrofe ambiental –, e que retrata uma realidade nacional: segundo Raquel Rolnik (2017, p. 94), em 2010 apenas 43% dos domicílios do país tinham “condições adequadas de infraestrutura”.

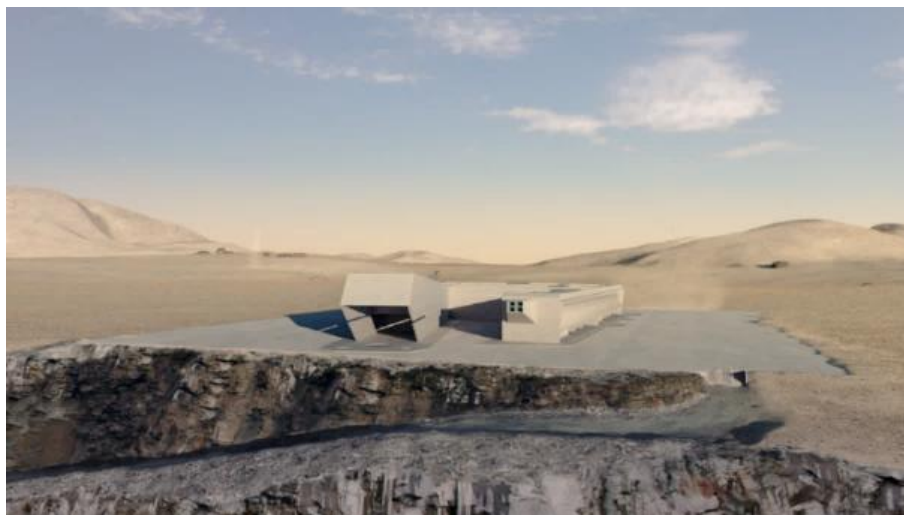


Fonte: Netflix, 2016.

Figura 128. O edifício *Wilton Paes de Almeida* como pano de fundo.

²⁸ G1. Disponível em: <<https://glo.bo/2G5hq7t>>, acesso em 10 maio 2018.

No alto da cratera, imponente, está o edifício do Processo (que trataremos de seu interior com maiores detalhes mais à frente). Criado em pós-produção com a utilização de CGI (Imagem Gerada por Computador, na tradução livre), suas formas se aproximam do Estilo Contemporâneo (Figuras 129 a 131).



Fonte: Netflix, 2016.

Figuras 129 e 130. Representações em diferentes ângulos do edifício do Processo.



Fonte: Netflix, 2016.

Figura 131. Representação em ângulo diferente do edifício do Processo.

O que Kenneth Frampton (2015) chama de arquitetura na Era da Globalização se dá de 1975 até os dias atuais. Essa arquitetura acompanha os fenômenos resultantes da globalização, entre eles a diminuição de muitas fronteiras, já que as viagens transcontinentais são corriqueiras. “Como consequência, hoje a prática da arquitetura é tão global quanto local, como nos leva a crer o *status* de celebridades internacionais de muitos arquitetos, cada vez mais ativos em todas as partes do mundo, em resposta direta ao fluxo de investimentos de capital” (FRAMPTON, 2015, p. 419).

Contudo, justamente por ser realmente globalizada, não apresenta uma forma determinada, ou características específicas. E é precisamente por essa ausência de regras que é permitida a criação livre, favorecendo as criações virtuais. O Estilo Contemporâneo também permite brincar com as escalas, atuando além da escala humana racionalista do Modernismo, e alcançando os patamares monumentais e opressores observados na Arquitetura Fascista.

5.2. O PROCESSO

Assim como seu exterior, o interior do edifício do Processo exprime linhas contemporâneas. Como apresentado anteriormente, o Estilo Contemporâneo é marcado pela falta de características específicas, aproximando-se do conceito de *não lugar* de Marc Augé (2004), feito de espaços não identitários, não históricos e

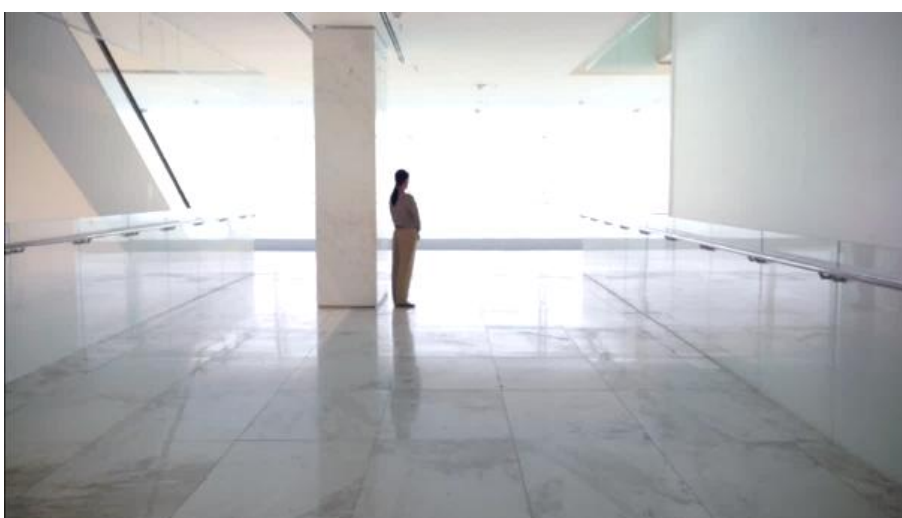
não relacionais, ou seja, não constrói uma personalidade que transponha sua ocupação física no espaço. Seu caráter de não lugar se reforça ao mostrar seus espaços brancos e de cores neutras, quase hospitalares, limpos e bem iluminados, com informação arquitetônica e de design, acabamentos bem feitos e com detalhes minimalistas. Sendo pós-modernista, seu espaço exerce “suprema função mediadora na maneira pela qual sua formulação estética traz, de saída, consequências cognitivas por um lado e, por outro, consequências sócio-políticas” (JAMESON, 2006, p.126). Também apresenta um caráter opressor não somente por suas cores, mas também por sua escala monumental, o aproximando da Arquitetura Fascista, estilo também conhecido como Racionalismo Italiano. Desenvolvido em 1920-1930, foi o estilo arquitetônico adotado pelo regime de Mussolini para representá-lo. De tema abstrato – já que deveria mediar o tradicionalismo metafísico do Novocento Italiano e o vanguardismo dos racionalistas –, permitiu a criação da monumentalidade por formas diversas e, principalmente, com o uso de materiais considerados nobres, como o mármore, expressando o poder econômico e autossuficiente do Estado.

As cenas internas do edifício foram gravadas na Arena Corinthians, no bairro de Itaquera, em São Paulo, de linhas contemporâneas e detalhes tecnológicos, como um grande pano envidraçado no setor oeste do estádio e, ao leste, brises de vidro e LED (que projetam imagens e informações). O edifício e sua paleta de cores atua como uma negação ao que é visto no Continente, reforçando a ideia de Bauman sobre a dualidade e a transformação do vizinho, seu igual, em inimigo, como vimos anteriormente; a construção reforça a exclusão social daqueles que moram no Continente. Como local representante do Maralto no Continente, podemos especular que deva respeitar os partidos arquitetônicos e urbanísticos do lado de lá. O uso de materiais como aço, mármore, madeira e vidro ressalta a riqueza e sofisticação daqueles que ali trabalham e, conseqüentemente, a riqueza e abundância encontradas no Maralto (Figuras 132 a 142).



Fonte: Netflix, 2016.

Figura 132. Contraste entre os moradores do Continente e o edifício do Processo.



Fonte: Netflix, 2016.

Figuras 133 e 134. Espaços internos do edifício do Processo.



Fonte: Netflix, 2016.
Figuras 135 a 137. Espaços internos do edifício do Processo.



Fonte: Netflix, 2016.
Figuras 138 a 140. Espaços internos do edifício do Processo.

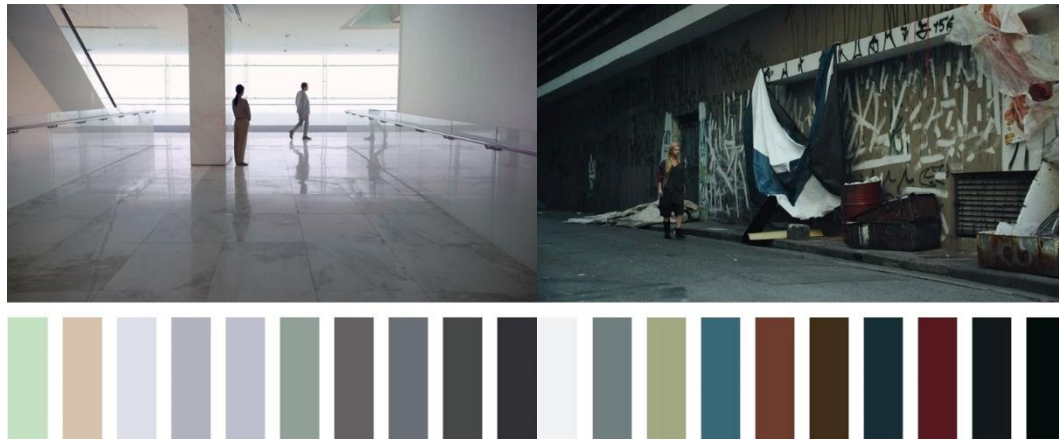


Fonte: Netflix, 2016.

Figuras 141 e 142. Espaços internos do edifício do Processo.

Em uma rápida análise comparativa de cores (Figuras 143 e 144), a exclusão reforçada pelo edifício também tem outra significação: reforçar a personalidade daqueles que ali são habituais, e induzir os recém-chegados (e futuros moradores do Maralto) no estado mental necessário para conviver na sociedade abastada. Enquanto o edifício do Processo apresenta um esquema de cores neutro e uma paleta predominada pela cor branca – que marca sua presença até nas outras cores da imagem –, o Continente tem uma paleta de tons terrosos, predominando os tons de marrom. Para Eva Heller (2013), a relação entre essas duas cores é muito clara e dualizada; sendo branco o primeiro significado e o marrom o segundo, temos: LIMPO-SUJO, NOBRE-PLEBEU e INTELIGENTE-ESTÚPIDO. As cores branco e marrom ocupam, assim, opostos psicológicos. Essa oposição que considera os habitantes do Maralto como superiores intelectualmente – e questionada no item

anterior – explica também a indignação com a capacidade da Causa em colocar infiltrados na sociedade perfeita.



Fonte: acervo pessoal.

Figuras 143 e 144. Comparação da paleta de cores entre Continente e Processo.

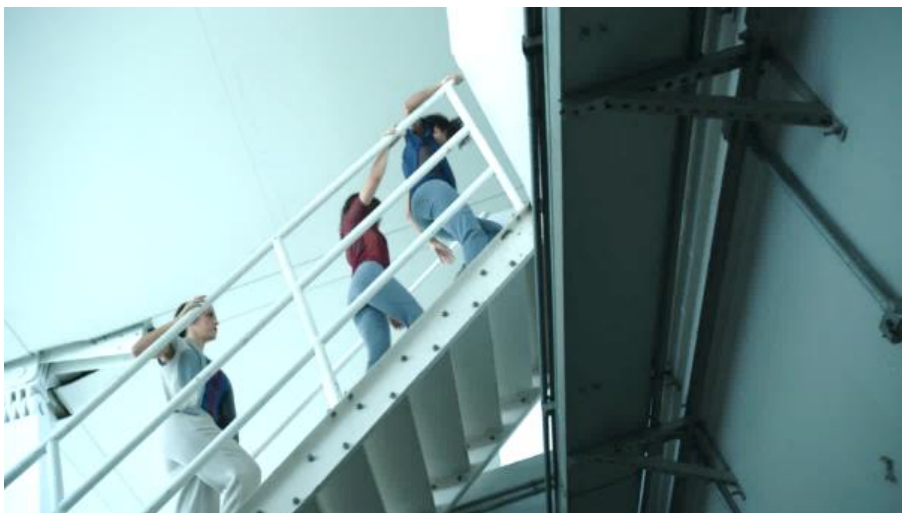
Outra diferenciação social é a existência de uma área verde em um ambiente aberto e interno do edifício (Figuras 145 e 146). Em um mundo onde há escassez de recursos, ter áreas arborizadas em um pátio interno é um ato de ostentação e que reforça o abismo na qualidade de vida dos dois lados. Por outro lado, nos mostra a preocupação em se ter espaços livres e de refúgio no Maralto, assim como nos conceitos de Cidades-Jardim do Urbanismo Progressista e da *Antropolis*, de pensamento humanista:

Dada a densidade do habitat nas grandes cidades, era natural que se sublinhasse a necessidade biológica dos espaços livres. O parque era entendido não como uma parte integrante do meio urbano, mas como um local de refúgio cujo valor essencial vinha do contraste com a ruidosa e empoeirada colmeia urbana. (CHOAY, 2013, p.286).



Fonte: Netflix, 2016.
Figuras 145 e 146. O jardim do Processo.

Apesar das instalações monumentais, pristinas e higiênicas, os depósitos e áreas técnicas do edifício são sujos, sem acabamento, largados (Figuras 147 a 150). Nesses locais são realizados os trabalhos “sujos”, como interrogatórios, execuções e sessões de tortura, mostrando o outro lado da sociedade “perfeita” (Figuras 151 a 153). Mostra também a necessidade de realizar essas tarefas escondidas, na surdina, já que o acesso e a localização são dificultados e escondidos dos candidatos.



Fonte: Netflix, 2016.
Figuras 147 a 149. Área técnica e depósito.



Fonte: Netflix, 2016.
Figura 150. Área técnica e depósito.

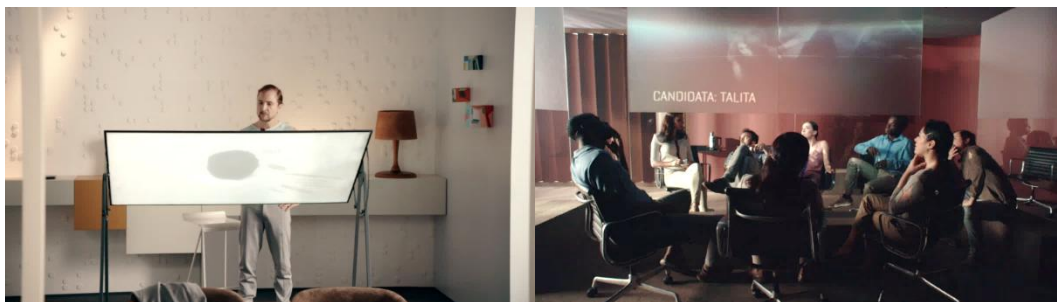


Fonte: Netflix, 2016.
Figuras 151 e 152. Tarefas violentas realizadas no depósito.

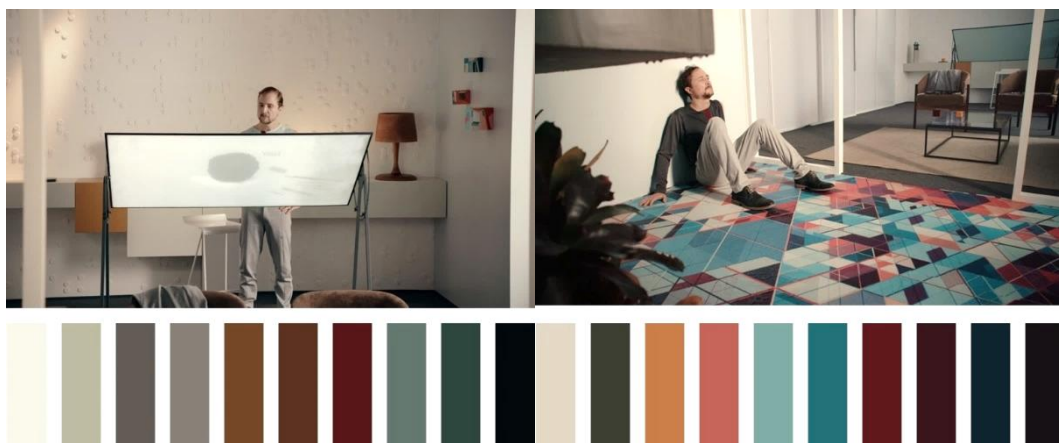


Fonte: Netflix, 2016.
Figura 153. Tortura no depósito.

A sala de Ezequiel e seus aposentos pessoais (único núcleo de moradia ao qual temos acesso na série) precisam de análises especiais. Pertencentes ao edifício, ainda apresentam as mesmas características contemporâneas, mas flertam com a racionalidade do modernismo do início do século XX. Esse caráter racionalista reflete a personalidade de seu ocupante; se fizermos uma comparação aos outros ambientes de trabalho vistos pela série (Figuras 154 e 155), todos apresentam uma predominância de detalhes e cores diversas, enquanto a área de trabalho de Ezequiel se mantém nos tons neutros de branco e cinza. Os elementos de cor e decoração dão o toque contemporâneo, mas vimos no *Capítulo 05: Água* que esses não foram inseridos por ele, e sim por sua falecida esposa Júlia, e por isso refletem mais a personalidade dela que a dele (Figuras 156 e 157).



Fonte: Netflix, 2016.
Figuras 154 e 155. Comparação entre ambientes de trabalho: a sala de Ezequiel e a de reuniões.



Fonte: acervo pessoal.

Figuras 156 e 157. Comparação entre paleta de cores dos dois lados da sala de Ezequiel.

Quanto aos aposentos pessoais (Figura 158), aproximações com a unidade *Immeuble-Villa* (Figura 159) apresentada por Le Corbusier no *Pavilion de l'Esprit Nouveau*, entregam a vertente moderna do estilo de vida daqueles que trabalham no Processo. Se considerarmos que o modernismo de Le Corbusier pensa em uma “máquina de morar”, a *Immeuble-Villa*, de acordo com Frampton (2015, p.187), foi uma condensação da sensibilidade purista, combinando a capacidade de reprodutibilidade em massa com a mobília contemporânea e diversa. Esse flerte das unidades de moradia com o modernismo entrega que, no Maralto, prega-se a otimização do modo de vida, e o minimalismo visual. Além disso, reflete novamente o modo racional em que se baseia a sociedade.



Fonte: Netflix, 2016.

Figura 158. Interior do módulo de habitação de Ezequiel.



Fonte: <<https://bit.ly/2uyJeAC>>, acesso em 10 jan. 2018.
Figura 159. Interior da Immeuble-Villa de Le Corbusier.

As provas pelas quais os candidatos devem passar também são realizadas dentro do edifício, que nesse ponto da análise se mostra muito diversificado em seu uso e, pelas dimensões aparentes dos ambientes de cada prova, acertamos ao ressaltar sua aproximação com o Racionalismo Italiano monumental. Já detalhamos o andamento de cada prova na análise narrativa, e agora entram os ambientes. Os locais de prova são a principal inserção de tecnologia avançada na visualidade da série, o que nos dá a certeza de que estamos em um futuro, mas que não sabemos quão próximo está.

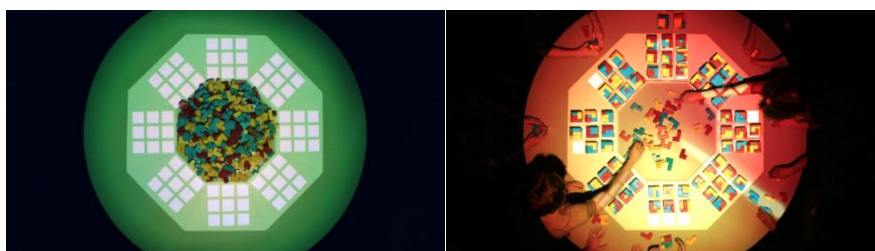
O local de entrevistas reforça a grandeza que vimos na quantidade de jovens que estavam no discurso de abertura realizado por Ezequiel. Em um grande corredor escuro, cada candidato se senta em frente um avaliador, separados por um pano envidraçado que, além de proteção (já que alguns candidatos rejeitados se tornam agressivos), é uma tela avaliadora, com informações pessoais e índices de resposta a estímulos e perguntas, de uso dos avaliadores. O tom intimista é desafiador e ameaçador, já que a iluminação está somente nos interlocutores (Figuras 160 a 165).



Fonte: Netflix, 2016.
Figuras 160 a 165. Entrevistas.

Na prova dos cubos, a monumentalidade do espaço interno do edifício continua a ser mostrada, assim como a iluminação focada apenas nas mesas de trabalho. Cada grupo de candidatos fica isolado uns dos outros, enquanto funcionários circulam, supervisionando as provas. Na prova, há a predominância nas cores primárias e secundárias, seja nas peças que formam os cubos, sejam na própria mesa que, para marcar o tempo de prova, transita sua iluminação do verde

ao vermelho, cores conhecidas como sinais de permissão e interdição (Figuras 166 a 170).



Fonte: Netflix, 2016.
Figuras 166 a 169. Cubos



Fonte: acervo pessoal.

Figura 170. Esquema de cores da prova.

A prova de Indução ocorre em um cenário que acreditamos replicar uma residência padrão do Maralto (Figuras 171 a 174). Assim como no módulo íntimo de Ezequiel, essa casa segue linhas modernistas, dessa vez com características do Brutalismo Paulista. A Escola Paulista Brutalista é parte do movimento arquitetônico moderno brasileiro, porém difícil definir seu início com precisão; temos construções atuais em suas linhas que, como na arquitetura moderna, seguem um rigor técnico racional, ortogonal e de uso de formas puras. O uso do concreto exposto e exposição da estrutura (que é pensada artisticamente, além de sua funcionalidade) podem ser observadas na residência modelo da prova, além da forte presença dos panos envidraçados.

A residência também se alinha ao ambiente íntimo observado na decoração. O que podemos observar como diferença são as roupas dos manequins (que simulam moradores do Maralto numa situação de emergência durante um jantar), que não seguem o padrão dos funcionários do Processo, indicando que a vestimenta deles é realmente um uniforme.

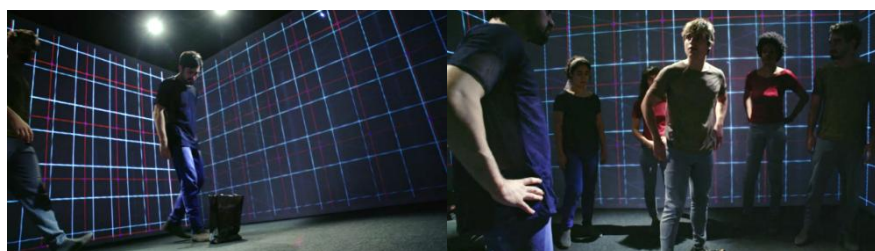
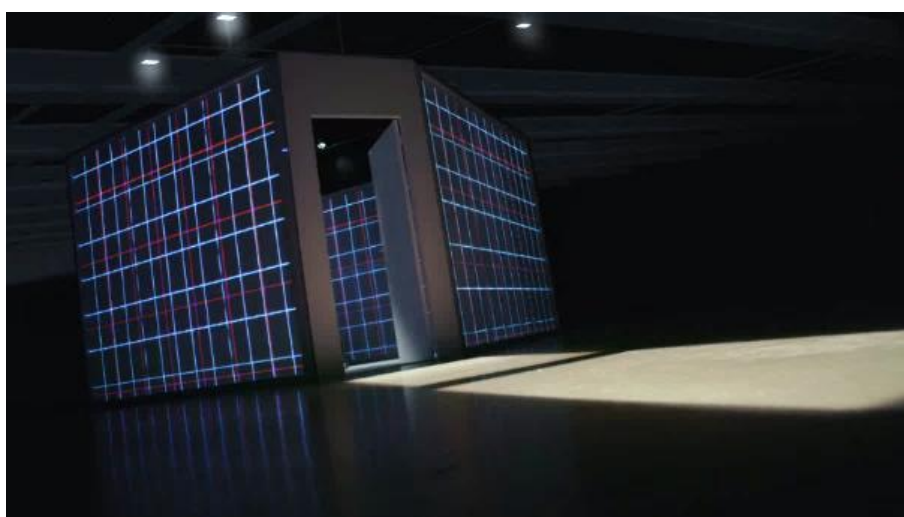


Fonte: Netflix, 2016.
Figuras 171 a 173. Indução.



Fonte: Netflix, 2016.
Figura 174. Indução.

A primeira grande presença tecnológica no cenário das provas – que até então eram ambientes identificáveis, comuns, com elementos de tecnologia inseridos –, é um grande cubo de paredes externas e internas revestidas em LED, com apenas uma porta (Figuras 175 a 177). Nele é realizada a prova das Moedas. As figuras desenhadas nas paredes, sempre oscilantes, alteram a noção de espaço-tempo dos candidatos.



Fonte: Netflix, 2016.
Figuras 175 a 177. Moedas.

Um longo corredor, sem janelas, e escuro, extremamente intimidador. O local da prova do Corredor é simples, mas um dos locais com maior força de opressão, mais até que os ambientes prístinos por onde circulam os candidatos. Servido apenas de uma iluminação artificial que, além de fraca, é oscilante, o corredor evoca os maiores medos e segredos dos candidatos, que estão sob o efeito de um gás alucinógeno. Sua dureza e frieza remetem as câmaras de gás nazistas. A luz oscilante, estroboscópica, dificulta a movimentação e a localização em seu interior (Figuras 178 a 182).

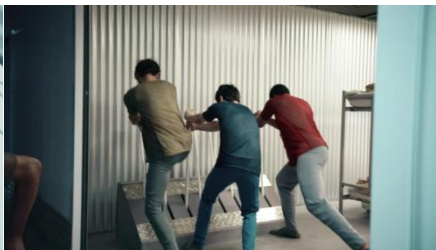


Fonte: Netflix, 2016.
Figuras 178 e 179. Corredor.



Fonte: Netflix, 2016.
Figuras 180 a 182. Corredor.

Para se recuperarem do gás alucinógeno, os candidatos são levados para alojamentos que, na verdade, são o ambiente de outra prova. Esses alojamentos, localizados no subsolo, não possuem iluminação natural ou deixam passar qualquer noção de tempo. Os corredores extensos e parecidos, desafiam a localização espacial dos candidatos, além de serem configurados como pequenos depósitos, todos trancados por cadeado. Como um grande depósito subterrâneo, o ambiente é impessoal e genérico e, ao tratar os candidatos como mercadorias estocadas, diminui a dignidade de cada um. A experiência de confinamento é levada ao extremo quando a única saída é fechada, e as únicas fontes de água e comida são fornecidas ao resolver o enigma. Com água e comida limitadas e privados da localização no tempo, os corredores são palco de violência extrema e conflitos de poder (Figuras 183 a 192).

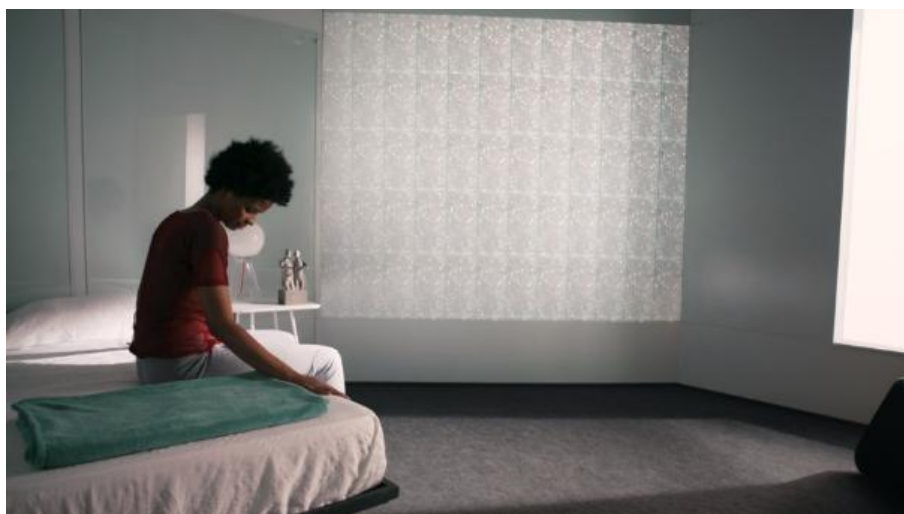


Fonte: Netflix, 2016.
Figuras 183 a 188. Portão.

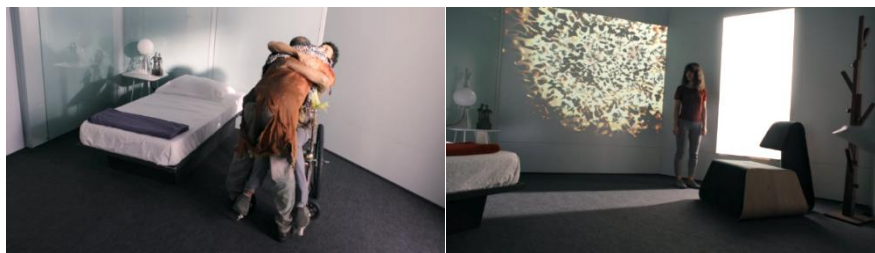


Fonte: Netflix, 2016.
Figuras 189 a 192. Portão.

Todos os ambientes de prova atestam a magnitude do edifício do Processo, que fornece nesse ponto dos testes quartos individuais para os candidatos. São quartos impessoais, como quartos de hotel, que mantêm o minimalismo na decoração e em sua configuração (Figuras 193 a 195). O design minimalista é visto até na forma como é apresentado o objeto da prova: o dinheiro que testa a convicção dos candidatos está contido em uma caixa de vidro (Figura 196). O quarto, bem iluminado, passa a sensação de segurança e conforto para os candidatos que, após esse teste, se preparam para as provas individuais. Esses quartos também expõem o uso criativo do espaço por parte da equipe de arte da série, mesmo com o orçamento limitado.



Fonte: Netflix, 2016.
Figura 193. Convicção.



Fonte: Netflix, 2016.
Figuras 194 e 195. Convicção.



Fonte: Netflix, 2016.
Figura 196. Caixa de moedas da prova Convicção.

As provas individuais são realizadas nos espaços já analisados, por todo o edifício e, como já foram descritas na análise narrativa, mostraremos apenas as imagens das mesmas (Figuras 197 a 200).



Fonte: Netflix, 2016.
Figura 197. Prova individual de Fernando.



Fonte: Netflix, 2016.

Figuras 198 a 200. Provas individuais de Joana, Michele e Rafael/Thiago.

A Purificação é um ritual de passagem. Feito no jardim interno do edifício, a paisagem natural passa segurança e tranquilidade praqueles aprovados. Os candidatos devem passar por um longo corredor suspenso, com assoalho em madeira e estruturas em aço corten (Figuras 201 a 206). Aliás, todo o percurso e o ambiente para o ritual é feito nesses materiais. Aqui, foram utilizadas as instalações do Parque da Juventude, na Zona Norte da cidade de São Paulo, conhecido por substituir o Complexo Penitenciário Carandiru. O aço corten é uma liga especial que, quando instalado, apresenta coloração e aparência do aço comum; no entanto, com a ação do tempo, essa estrutura sofre oxidação, o que cria uma fina camada de ferrugem, que então vai proteger essa estrutura pelo resto dos anos de vida útil, sem a necessidade de vernizes ou tintas. O uso de materiais naturais evoca relaxamento e conforto, necessários não só para aceitar e receber a vacina, mas para acalmar a expectativa para a nova vida que se inicia no Maralto, assim como forma de contrapor a nova vida à brutalidade e à violência do Processo.



Fonte: Netflix, 2016.
Figuras 201 a 203. Purificação.



Fonte: Netflix, 2016.
Figuras 204 a 206. Purificação.

6. ELEMENTOS PLÁSTICOS

Essa análise estética se faz necessária para examinarmos os elementos que são importantes para o enredo, mas que não fazem parte da análise de cenário, que são: figurino, posição do espectador, luz e cenas simbólicas.

6.1. FIGURINO

Somos apresentados aos figurinos no *Capítulo 01: Cubos*. As roupas dos jovens do Continente contrastam com o ambiente: a cidade, cinza, é pano de fundo para ao desfile de cores e estilos. Normalmente, a pobreza não é retratada com cores vibrantes; como vimos anteriormente, a cor associada à essa condição social é o marrom e os tons terrosos, mais neutros. Essas roupas trazem um tom atual, já que os jovens das periferias das grandes cidades têm utilizado mais cores para enfatizar sua personalidade; há também um certo elemento luxuoso nessas roupas surradas (Figuras 207 e 208).



Fonte: Netflix, 2016.

Figura 207. Jovens do Continente.



Fonte: Netflix, 2016.
Figura 208. Jovens do Continente.

No caminho dos jovens até o Processo, uma mulher se destaca: com sianinhas no cabelo e elementos diversos na roupa, sua condição psicológica pelos traumas do Processo e suas roupas nos remetem à obra de Arthur Bispo do Rosário (1909-1989) (Figuras 209 e 210).



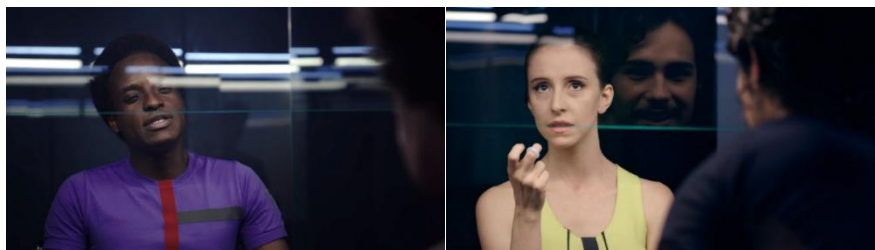
Fonte: Netflix, 2016; <<https://bit.ly/2Aliblg>>, acesso em 25 jan. 2018., respectivamente.
Figuras 209 e 210. Comparação visual com o manto de Arthur Bispo do Rosário.

Os que ainda se mantêm nos tons terrosos são os membros da Causa, que se misturam às cores do ambiente urbano, como se camuflados; eles também utilizam tecidos para encobrir suas feições, para que um não reconheça o outro (Figura 211).



Fonte: Netflix, 2016.
Figura 211. Integrantes da Causa.

Já no Processo, temos uma diferença entre uniformes: as roupas dos funcionários, de cores sólidas, sempre bem cortadas, como se feitas sob medida, de forma que esteja sempre em evidência a marca deixada pela vacina de purificação (marca daqueles que pertencem à sociedade do Maralto); essas roupas também possuem sempre uma lista de cor contrastante (Figuras 212 a 214). Já os participantes das provas recebem um uniforme unissex, com calças cinza e camisetas que variam entre as cores azul, vermelho e amarelo, todas escuras, e que se aproximam de tons terrosos e neutros (Figura 215).



Fonte: Netflix, 2016.
Figuras 212 e 213. Uniformes dos funcionários do Processo.



Fonte: Netflix, 2016.

Figura 214. Detalhe que destaca a cicatriz da vacina.



Fonte: Netflix, 2016.

Figura 215. Uniforme dos participantes do Processo.

O destaque está em Ezequiel, que quase sempre está com um paletó bem cortado e que compõe com elegância seu terno cinza com detalhes em vermelho. No *Capítulo 05: Água*, percebemos que o uso desse terno se deu com o passar do tempo, principalmente depois do início da depressão de sua esposa, Júlia; antes, ele utilizava uma jaqueta *bomber* comum. Para Stella Bruzzi (2009, posições 1597-1637), o terno retrata homens que escondem sentimentos e questões pessoais, que focam em praticidade e objetivos organizacionais e, assim como os gângsteres do cinema, apresentam um potencial agressivo, notado nos episódios que elegemos como chave. Suas camisas e calças também passam pela mesma mudança de estilo: se antes ele usava uma camisa polo comum e calças mais largas (Figuras

216 e 217), suas camisas passam a ser sob medida e as calças mais justas e de barra feita (Figuras 218 e 219), dando um visual mais imponente e polido ao chefe do Processo, e ao mesmo tempo sugerindo certa arrogância, pois no cinema o cuidado masculino em relação à vestimenta não costuma ser uma característica positiva. Sua agressividade fica clara no *Capítulo 08: Botão*, mesmo que ele não seja o executor das ações de violência física.



Fonte: Netflix, 2016.
Figuras 216 e 217. Ezequiel antes da doença de Júlia.



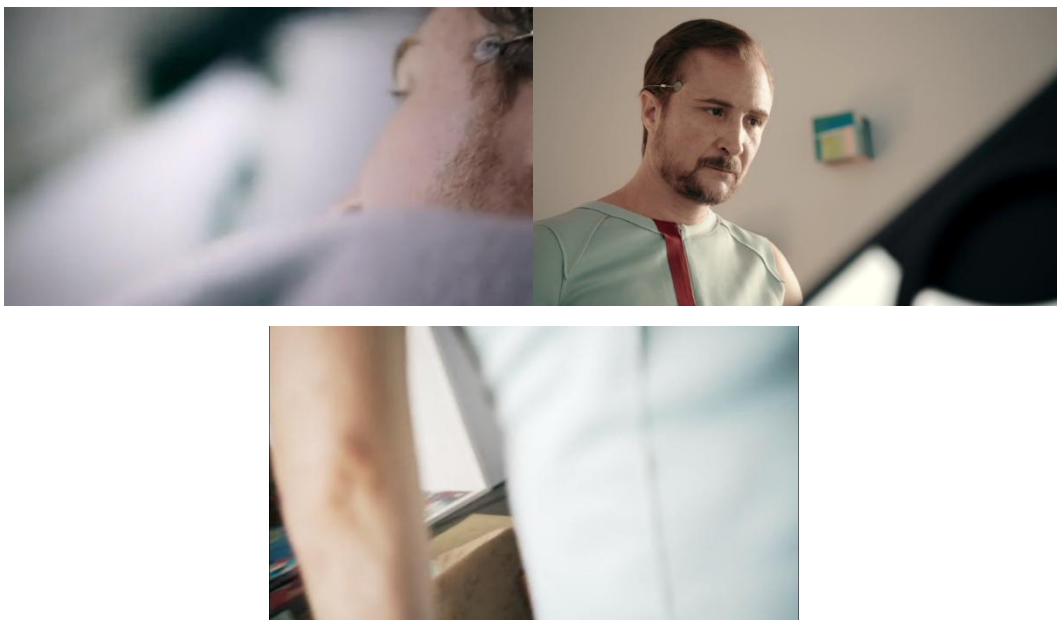
Fonte: Netflix, 2016.
Figuras 218 e 219. Ezequiel depois da doença de Júlia.

6.2. O ESPECTADOR E A LUZ

A posição do espectador varia entre espectador estático, que acompanha de fora a ação, e o espectador que participa e observa de perto. Essa posição de inserção na cena se dá em momentos de troca de segredos, cochichos, como se o

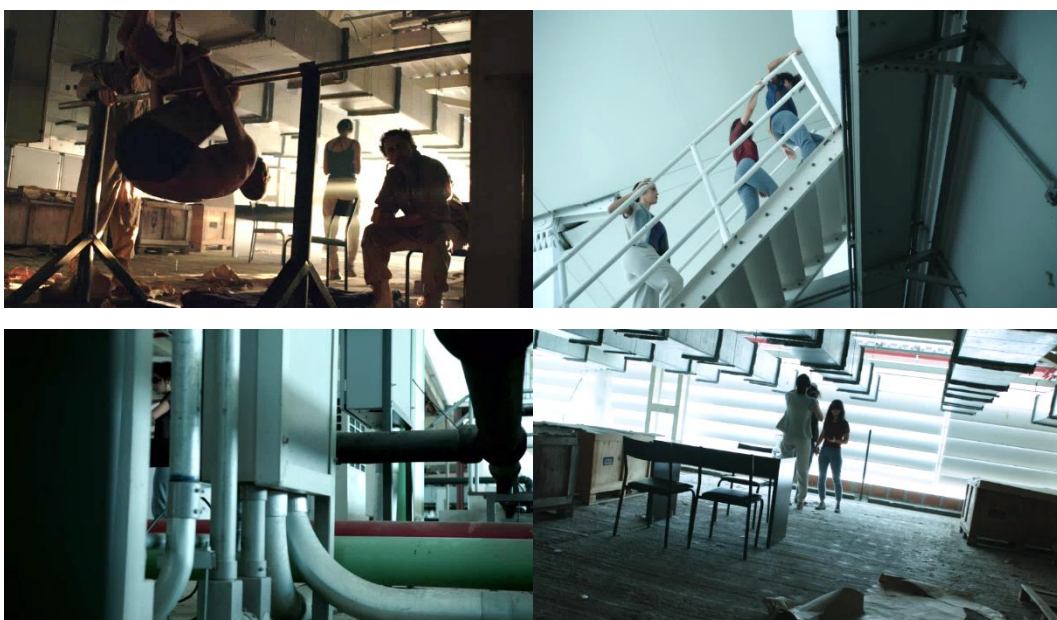
observador estivesse escondido para ver algo que não deveria, ou até mesmo acanhado por observar um momento íntimo (Figuras 220 a 228).

Ao colocar o espectador nos acontecimentos, há uma conexão e uma identificação com as cenas e as ações realizadas.



Fonte: Netflix, 2016.

Figuras 220 a 222. Espectador tenta “espiar”, escondido.



Fonte: Netflix, 2016.

Figuras 223 a 226. Em momentos de tensão, o espectador se esconde.



Fonte: Netflix, 2016.

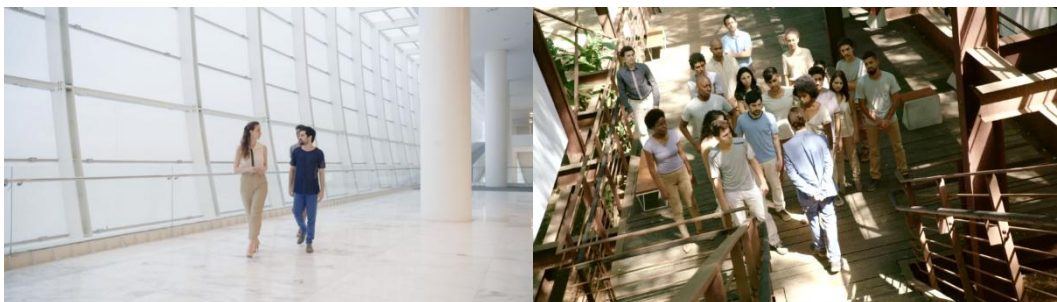
Figuras 227 e 228. Em momentos de intimidade, o espectador se acanha.

A luz se aproxima do natural por toda temporada, ainda dentro da afinidade com as convenções de “real” que o Diretor de Arte tem em seus trabalhos. Nos ambientes internos, essa mesma luz traz calor e conforto, evidenciando a paleta de cores de tons neutros e terrosos (Figuras 229 a 236).



Fonte: Netflix, 2016.

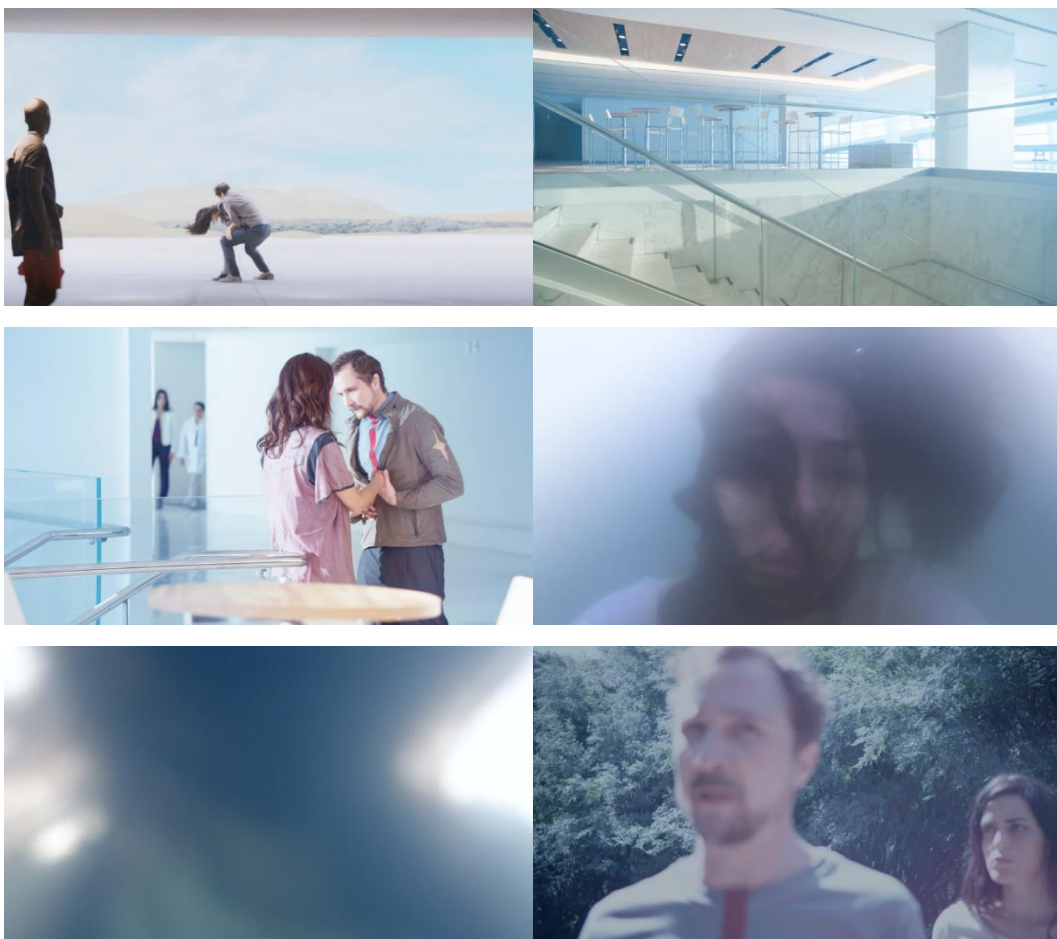
Figuras 229 a 234. A luz natural em ambientes internos e externos durante a temporada.



Fonte: Netflix, 2016.

Figuras 235 e 236. Luz natural em ambientes internos e externos durante a temporada.

Essa luz se modifica no *Capítulo 05: Água*, em que acompanha o estado mental de Júlia. Conforme seu estado se agrava, essa luz ganha ares etéreos, estourada, difusa. O desfecho também ganha ares de sonho, com Júlia submersa e Ezequiel recebendo a notícia de sua morte sob a mesma luz (Figuras 237 a 242).



Fonte: Netflix, 2016.

Figuras 237 a 242. Luz etérea.

6.3. CUBOS, ÁGUA E BOTÃO

Aqui analisamos cenas de forte caráter plástico, que não se encaixam nos outros quesitos de análise, mas que são importantes para a trama. São cenas de três episódios: *Capítulo 01: Cubos*, *Capítulo 05: Água* e *Capítulo 08: Botão*, que são os capítulos de início, meio e fim de temporada, e que além da qualidade estética, possuem valores semióticos importantes para o estabelecimento de relações e sobre a personalidade e o conflito interno de alguns personagens.

a) As cores do lanche

No *Capítulo 01: Cubos*, os candidatos fazem uma pausa para um lanche, após a prova dos cubos. A primeira imagem que temos são as comidas, coloridas e saborosas, e logo todos entram, pegando avidamente as frutas, doces e garrafinhas cheias de água (Figuras 243 a 247). Além das cores chamativas e que induzem ao sabor refinado e intenso, a quantidade e variedade de produtos oferecidos mostra a fartura da vida no Maralto; no entanto, os alimentos, em suas embalagens e combinações claramente modificadas industrialmente (como as cascas de frutas recheadas de gelatina, e os pedaços de carambola embalados meticulosamente), nos mostram que, apesar da vida farta e próspera, no Maralto a dificuldade de cultivar frutas naturalmente é presente. A cena é importante por ser o primeiro contato que temos com a fartura e variedade de alimentos do lado de lá, e vemos como isso surpreende e estimula os candidatos, que avidamente pegam esses alimentos e os consomem.



Fonte: Netflix, 2016.

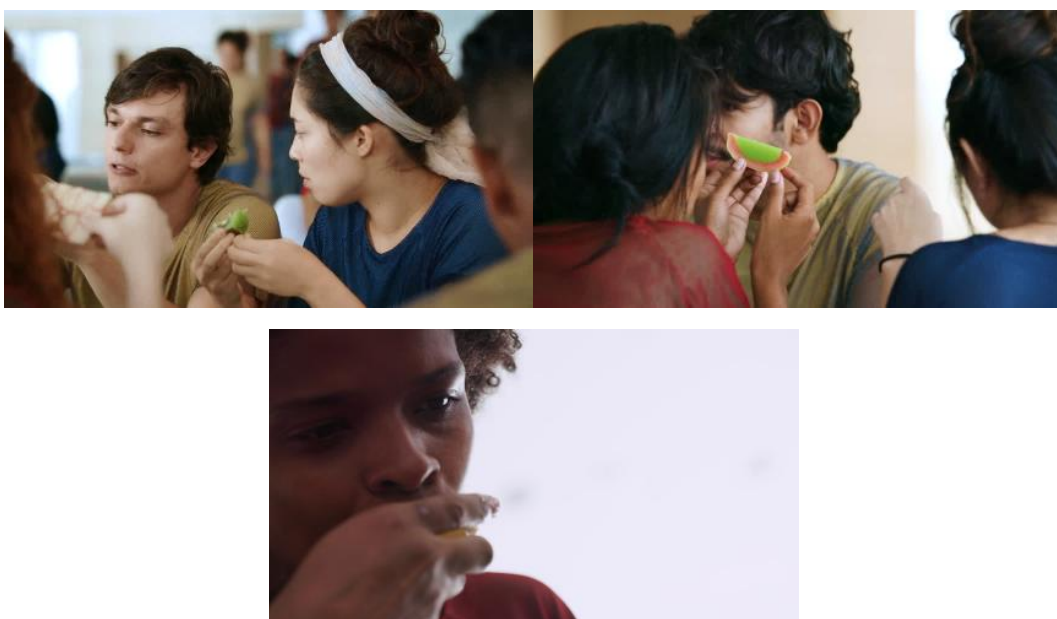
Figuras 243 e 244. Fotogramas com a sequência de apresentação do lanche.



Fonte: Netflix, 2018.

Figuras 245 a 247. Fotogramas com a sequência de apresentação do lanche.

A combinação de cores primárias e secundárias estimulam o apetite e, a grande presença do verde remete à natureza, já que o verde é a cor da vida e da saúde (HELLER, 2013, p.195). A combinação verde-vermelho traz alta vitalidade, a energia necessária para os candidatos continuarem nos testes (Figura 251). O alimento farto também traz união e determina quem é mais reservado, já que enquanto alguns sentados em mesas coletivas no refeitório, criando laços e amizades, outros, como Joana, se alimentam separados dos outros (Figuras 248 a 250).



Fonte: Netflix, 2016.

Figuras 248 a 250. Alguns comem juntos, enquanto Joana se isola.



Fonte: acervo pessoal.

Figura 251. As cores do lanche.

b) A depressão de Júlia

Sabemos que a esposa de Ezequiel, ao ver seu filho (que ela teve que deixar no Continente para participar do Processo) sozinho e desamparado em uma ação policial, entra em depressão por não poder cuidar dele. No entanto, o primeiro baque na vida perfeita que ela leva até então acontece enquanto ela conduz as entrevistas, por causa de uma garota que revela ter uma filha, o que a faz se lembrar da escolha e do sacrifício que teve que fazer para conquistar o que tem, e um certo arrependimento por ter deixado o filho no Continente. Júlia elimina a garota para que esta não repita o erro e não sofra com o arrependimento.

No *Capítulo 05: Água*, notamos uma diferença na luz e nos elementos de decoração enquanto a depressão se estabelece e atinge seu ápice no Processo, quando Júlia tenta fugir para o Continente para rever seu filho. Antes do baque e das lembranças, podemos perceber uma iluminação, mesmo que artificial, mais quente e mais intensa. Notamos também um grande vaso de flores coloridas na bancada do módulo de habitação (Figura 252).



Fonte: Netflix, 2016.

Figura 252. Júlia e Ezequiel antes da doença, com um grande vaso de flores na bancada.

Após o baque, podemos identificar uma mudança não só no calor da luz, que passa de branca quente à branca fria, como também na intensidade da mesma, e os ambientes antes iluminados se tornam mais sombrios, com maior presença de tons de cinza (Figuras 254 e 255). Uma mudança notável é no tamanho do buquê de flores no mesmo vaso, que diminui consideravelmente (Figura 253).

As flores, inclusive, são parte da personalidade de Júlia, já que, sem ela, Ezequiel não as mantém, salvo as plantas presentes em sua sala (Figuras 256 e 257).



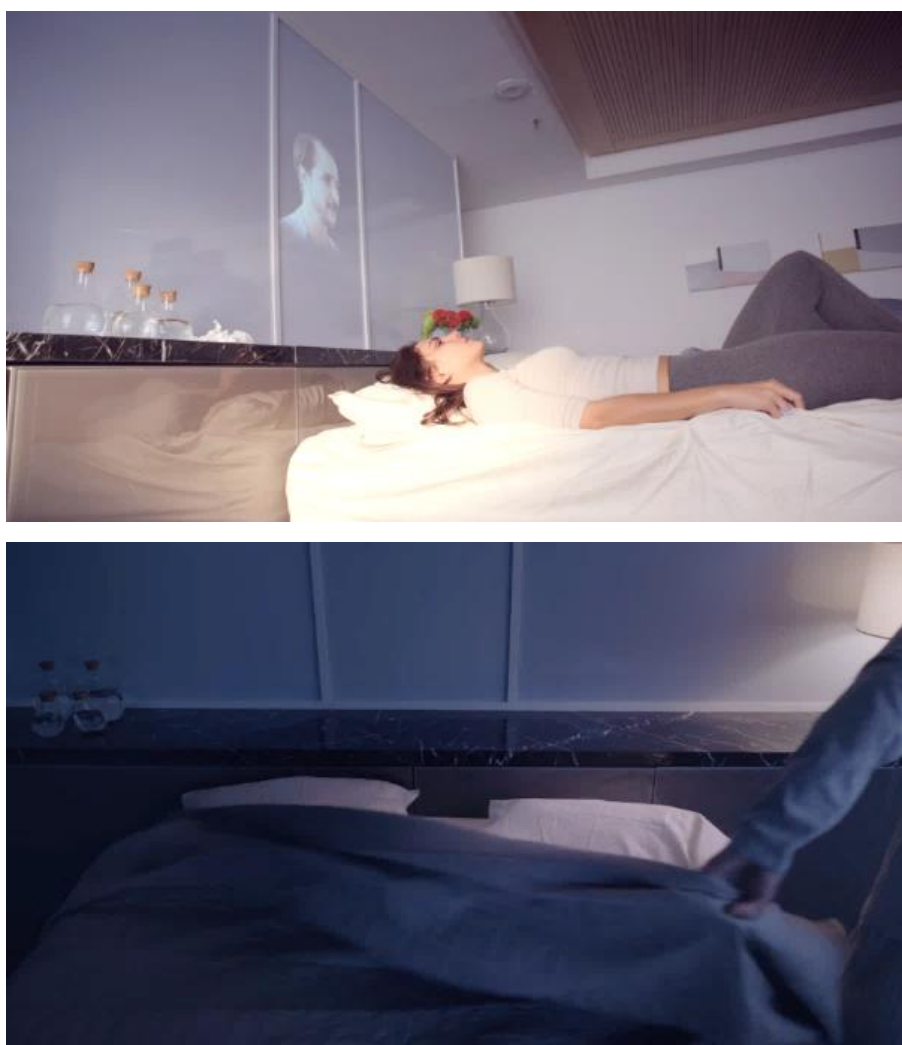
Fonte: Netflix, 2016.

Figura 253. Vaso com buquê menor e cores mais frias no ambiente.



Fonte: acervo pessoal.

Figuras 254 e 255. Diferenças nas temperaturas de cor no mesmo ambiente.

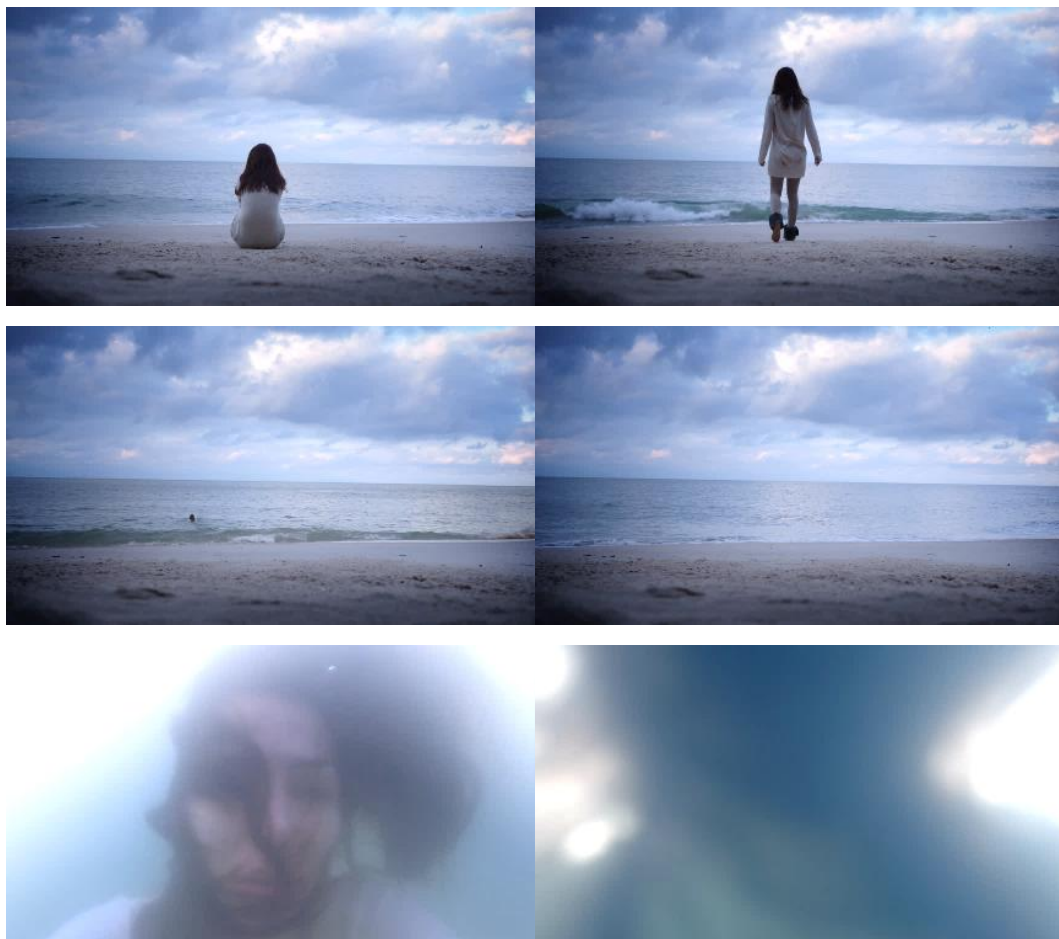


Fonte: Netflix, 2016.

Figuras 256 e 257. Com Júlia, na cabeceira da cama há um vaso de flores; sem ela, não.

Mesmo em tratamento, Júlia não resiste e acaba cometendo suicídio, no mesmo mar que a separa do filho (Figuras 258 a 263). A morte pela água também

pode significar uma certa negação ao Maralto, já que a água, oposta à racionalidade e fonte de vida, é elemento purificador; então, ao morrer pela água Júlia se livra dos arrependimentos e se encontra com seus monstros.



Fonte: Netflix, 2016.

Figuras 258 a 263. Fotogramas com a sequência do suicídio de Júlia.

Após esses acontecimentos, a personalidade de Ezequiel muda, repercutindo em sua forma de vestir, em suas decisões e em seu comportamento para com os outros. A mudança pode ser notada também em seu semblante, que deixa de transparecer a felicidade e a calma que sentia ao lado da esposa (Figuras 264 e 265).

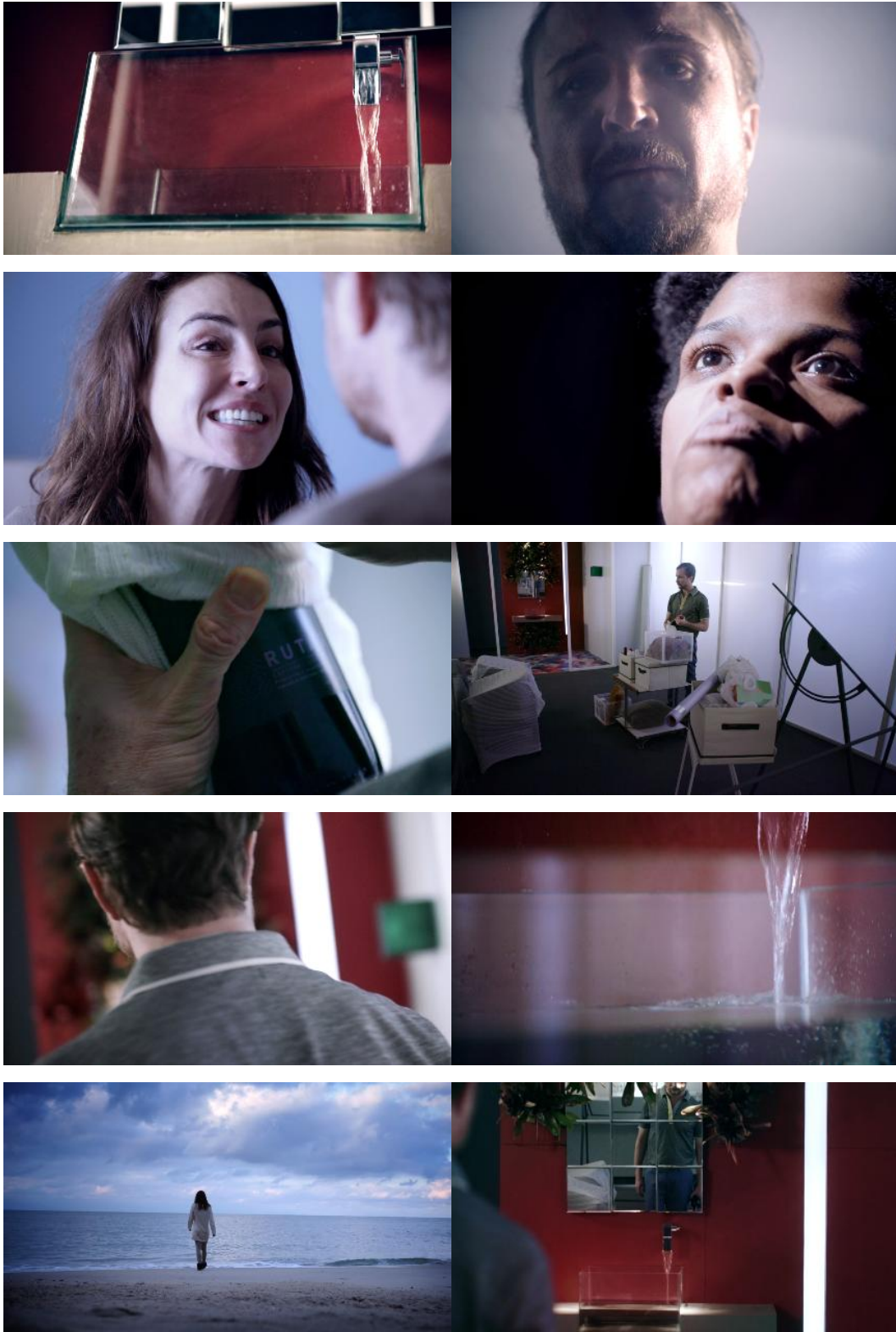


Fonte: Netflix, 2016.

Figuras 264 e 265. Mudança no semblante de Ezequiel.

c) O banho em sangue

Ao fim do Processo, no *Capítulo 08: Botão*, com os selecionados purificados e prontos para partir ao Maralto, Ezequiel também se prepara para retornar à ilha. Todavia, após tramar contra Aline, perder o controle de Joana e a proteção de Nair, ele estoura em raiva e frustração, jogando contra sua pia cheia (a que ele usa para espairer, como sua esposa o ensinou e fez questão de que ele tenha uma pia no escritório) a garrafa de vinho que usa para comemorar o sucesso de mais uma seleção (Figuras 266 a 279).



Fonte: Netflix, 2016.
 Figuras 266 a 275. Fotogramas com a sequência do surto de Ezequiel.



Fonte: Netflix, 2016.

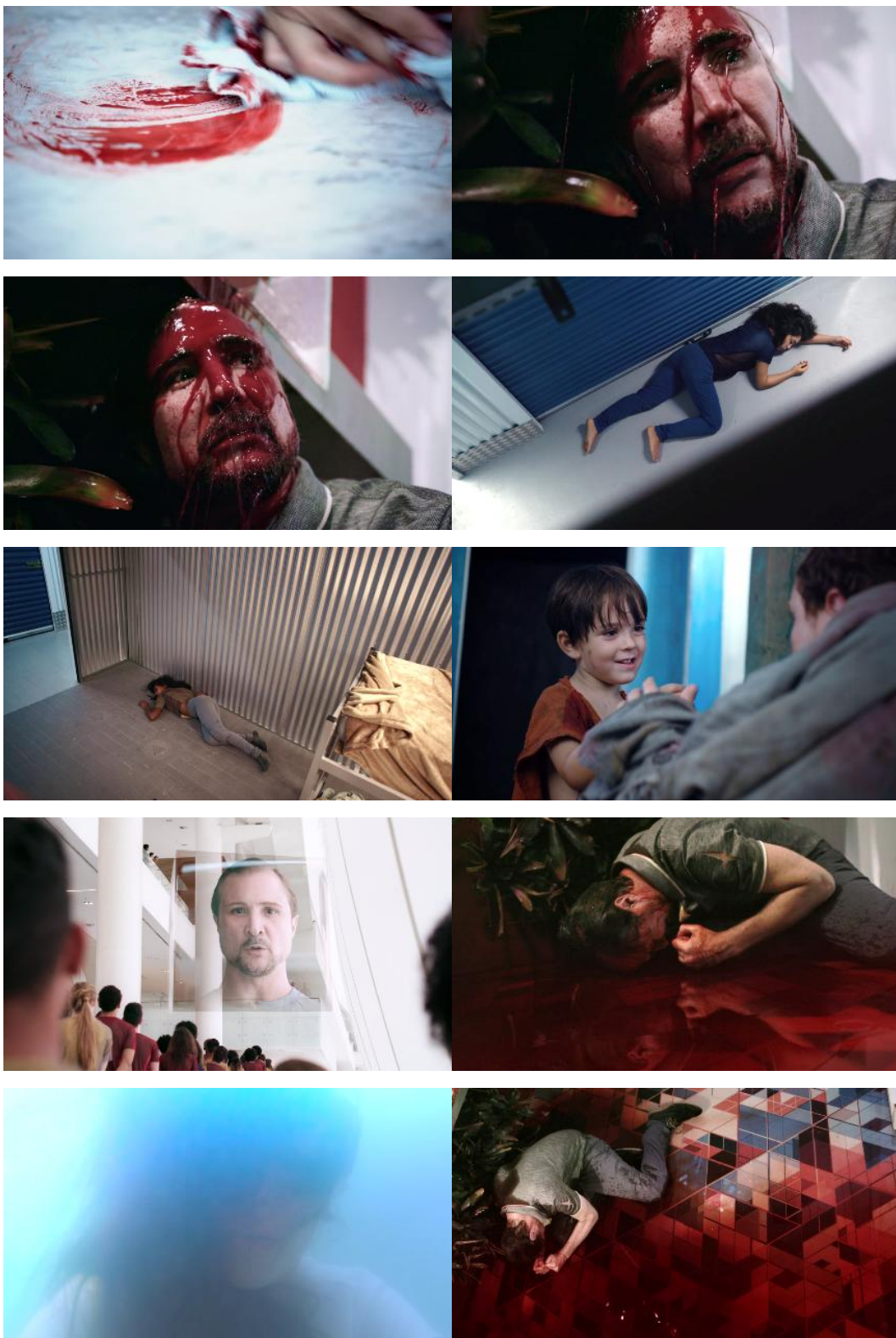
Figuras 276 a 279. Fotogramas com a sequência do surto de Ezequiel.

Ezequiel então, em um momento de grande simbologia, se banha com o vinho, vermelho como sangue, enquanto relembra as mortes causadas pela seleção, e como as vidas de todos são afetadas pelo Processo que ele comanda. A sequência ganha maior força com seu próprio discurso como trilha de fundo: “Lembre-se: você é o criador do seu próprio mérito; aconteça o que acontecer, você merece”. Enquanto isso, Ezequiel desaba aos prantos, de raiva e frustração, sentindo o peso de todas as vidas que afetou (Figuras 280 a 293).



Fonte: Netflix, 2016.

Figuras 280 a 283. O banho em sangue.



Fonte: Netflix, 2016.
Figuras 284 a 293. O banho em sangue.

7. O PILOTO DO YOUTUBE

Seguimos com o realizado na análise da narrativa de 3%, com o estudo sobre o piloto de 2011. Como não há um indício de ambiente urbano, não entraremos nas questões que lhe competem; o piloto de 2011 se passa unicamente na instalação do Processo, em sua parte interna. Posto isso, esse estudo foca em seus ambientes expostos no episódio.

A instalação do Processo segue linhas industriais (Figuras 294 e 295). O edifício industrial, normalmente, demonstra o uso da racionalização, independentemente de seu lugar de construção. Sua forma é definida por sua estrutura, o que implica que, na discussão arquitetônica sobre forma e função (e a discussão de qual das duas é mais importante em uma edificação), a função se sobressai. Notamos que a instalação inicial de acolhimento dos jovens participantes está no pátio descoberto de uma edificação industrial. Um grande portão de entrada, uma passarela e uma cabine de vigilância são os únicos elementos além do edifício ao lado, onde se passam as provas. Essa é a única visão de um ambiente externo que temos. O tom industrial é dado pelas instalações aparentes, falta de acabamentos estéticos, e presença marcante da estrutura no ambiente. São utilizados materiais considerados resistentes e de aparência “dura” e “fria”: metal, concreto e vidro. Apesar de ser uma instalação grande, não apresenta dimensões monumentais, considerando a escala humana apresentada. Nota-se também o tom monocromático de toda a instalação, acentuado pelos uniformes dos funcionários e dos participantes. Não há, aqui, aquela sensação de “futuro”: tudo é muito familiar e opressor, sem aquele visual tecnológico que o espectador espera em produções do tipo.

Para Heller (2013), o cinza é a cor da neutralidade, mas também a cor “de todas as adversidades que destroem a alegria de viver” (p.499). O cinza também é a cor do inamistoso, do desconhecido, do aborrecimento e do sombrio. Essas características são aumentadas quando em conjunto com o modelo industrial da edificação, que por si só exprime função acima de lazer e conforto; há também associação com o terrível, cruel e o insensível.



Fonte: <<https://youtu.be/rpv5q9DxIhg>>, acesso em 20 abr. 2017.

Figuras 294 e 295. Área externa do Processo.

As instalações internas seguem cinzas, reforçando o tom opressor e intimidador do Processo. A hostilidade das instalações industriais não permite aos candidatos relaxar e concentrar-se. O cinza, o metal e o concreto sem acabamento foram especialmente escolhidos para destruir psicologicamente os mais fracos, e assim eliminando os que não serão capazes de aguentar os testes logo nas entrevistas, pois os desestabilizam. O vestiário, misto, é repleto de prateleiras de metal, seguindo o mesmo tom monocromático (Figura 296).

As salas das entrevistas são divididas em andares (Figuras 297 e 298), e os entrevistados devem primeiro passar por uma porta de alambrado, como se estivessem adentrando uma jaula (Figura 299); a agressividade dos entrevistadores ajuda a reforçar o sentimento de presa no candidato. Não notamos também a presença de uma tecnologia avançada, pelo contrário: os candidatos são

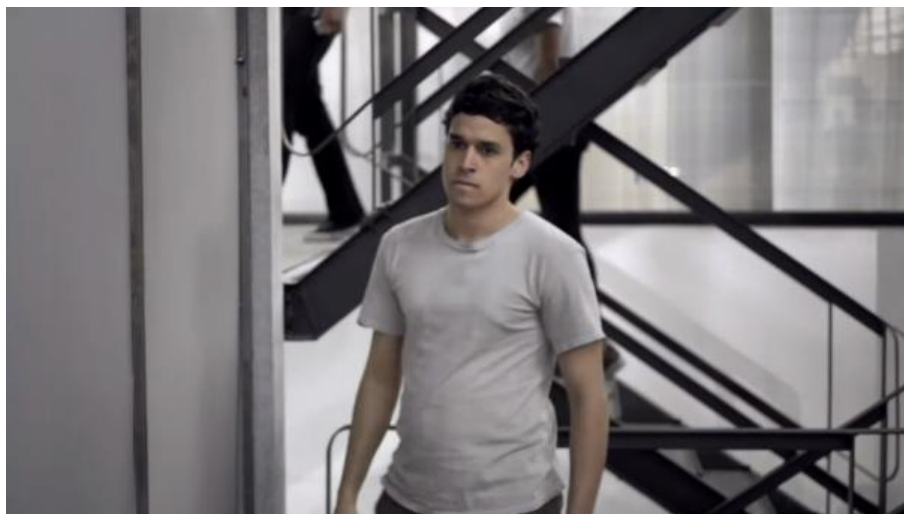
identificados por documentos físicos (Figura 300), as entrevistas conduzidas por respostas preenchidas em caneta e papel. Até mesmo a comprovação dos aprovados e eliminados é feita com um carimbo (Figura 301). O único sinal de uma tecnologia de comunicação é um telefone fixo sobre a mesa dos entrevistadores.



Fonte: <<https://youtu.be/rpv5q9DxIhg>>, acesso em 20 abr. 2017.
Figura 296. Vestiário.



Fonte: <<https://youtu.be/rpv5q9DxIhg>>, acesso em 20 abr. 2017.
Figura 297. Área interna do edifício.



Fonte: <<https://youtu.be/rpv5q9DxIhg>>, acesso em 20 abr. 2017.
Figura 298. Área interna do edifício.



Fonte: <<https://youtu.be/rpv5q9DxIhg>>, acesso em 20 abr. 2017.
Figura 299. Entrada da sala de entrevistas.



Fonte: <<https://youtu.be/rpv5q9Dxlhg>>, acesso em 20 abr. 2017.

Figura 300. Identificação dos candidatos.



Fonte: <<https://youtu.be/rpv5q9Dxlhg>>, acesso em 20 abr. 2017.

Figura 301. Carimbo de reprovação.

A prova dos Cubos é conduzida como uma competição. Duas equipes entram, recortam e colam o maior número de cubos, uma ao lado da outra. Como nas entrevistas, não há um marcador de tecnologia avançada, comum em distopias; há papel, tesoura, cola e um relógio de parede, apenas (Figuras 302 a 304).



Fonte: <<https://youtu.be/rpv5q9DxIhg>>, acesso em 20 abr. 2017.

Figuras 302 a 304. Cubos.

A falta visual de tecnologia se estende até à área de cuidados; a medicina é onde, normalmente, a tecnologia avançada é mostrada. Nesse caso, segue o padrão construtivo e decorativo dos outros ambientes, com uma diferença: aqui as paredes não são cinzas, são brancas, assim como o uniforme da profissional de medicina (Figuras 305 e 306). É nesse ambiente que testemunhamos a real crueldade do que é o Processo: um corpo é trazido durante um dos atendimentos.



Fonte: <<https://youtu.be/rpv5q9DxIhg>>, acesso em 20 abr. 2017.

Figuras 305 e 306. Atendimento médico

A crueldade do Processo e a frieza com que são tratados os candidatos é comprovada por um cômodo muito específico: há um necrotério no edifício e, pelo que nos é mostrado, há dezenas e dezenas de gavetas (Figura 307). Sinal que mortes são esperadas, e em grandes números; sinal esse reforçado pela fala da médica, que se surpreende com um corpo “tão cedo” no andamento do Processo.



Fonte: <<https://youtu.be/rpv5q9Dxlhg>>, acesso em 20 abr. 2017.

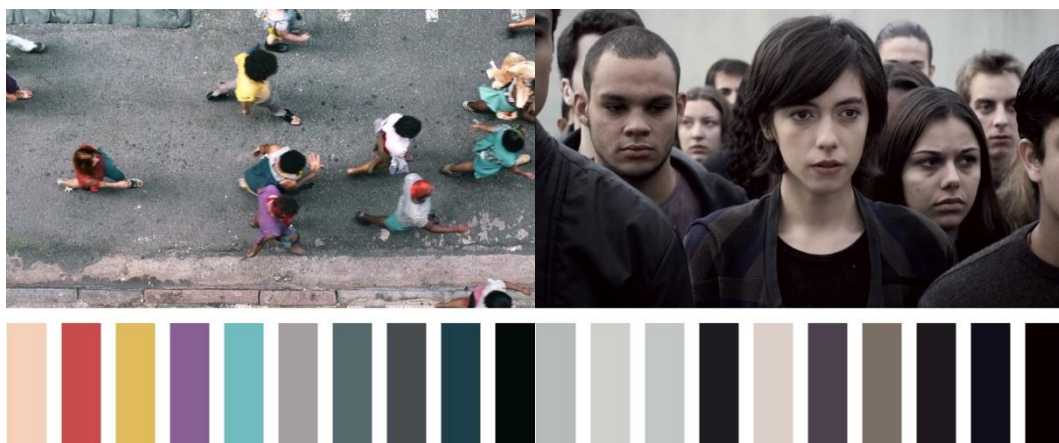
Figura 307. Necrotério.

7.1. PILOTO DO YOUTUBE X *CAPÍTULO 01: CUBOS*

Para realizarmos essa comparação, separamos alguns momentos em comum aos dois episódios, e os colocaremos lado a lado. Essa comparação se dará considerando apenas o design de produção, já que os aspectos narrativos já foram comparados anteriormente.

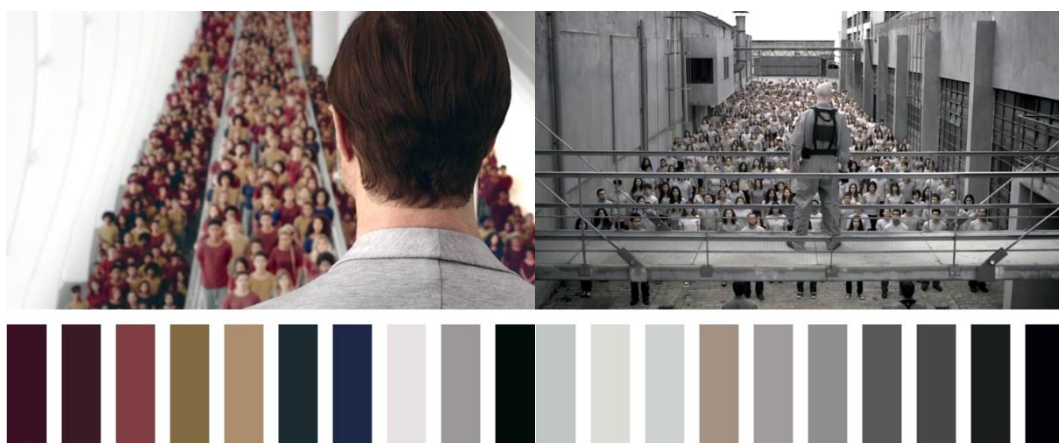
Como no piloto de 2011 não há espaço urbano, partiremos das instalações e das provas do Processo. Logo percebemos uma diferença de escala e de partido arquitetônico entre as edificações. Enquanto um segue uma escala monumental de linhas contemporâneas, o outro é menor, com linhas industriais; essa diferença irá acompanhar todos os ambientes.

Há também uma grande diferença na paleta geral de cores, diferença essa que pode ser observada em todas as comparações: enquanto uma é colorida por tons terrosos, vermelhos e azuis fortes, a outra é completamente dominada pelo cinza (Figuras 308 a 313).



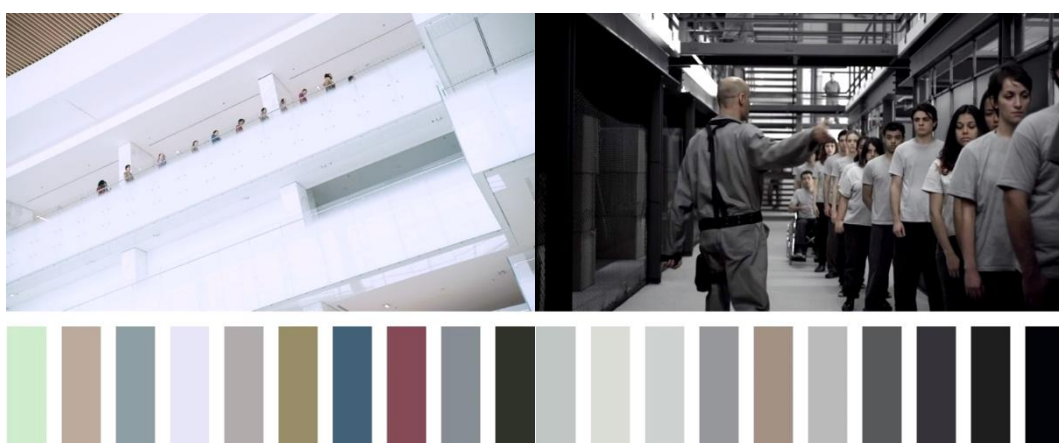
Fonte: acervo pessoal.

Figuras 308 e 309. Comparação entre as cores da população.



Fonte: acervo pessoal.

Figuras 310 e 311. Diferenças entre escala, partido arquitetônico e paleta de cores.



Fonte: acervo pessoal.

Figuras 312 e 313. Diferenças em espaços internos.

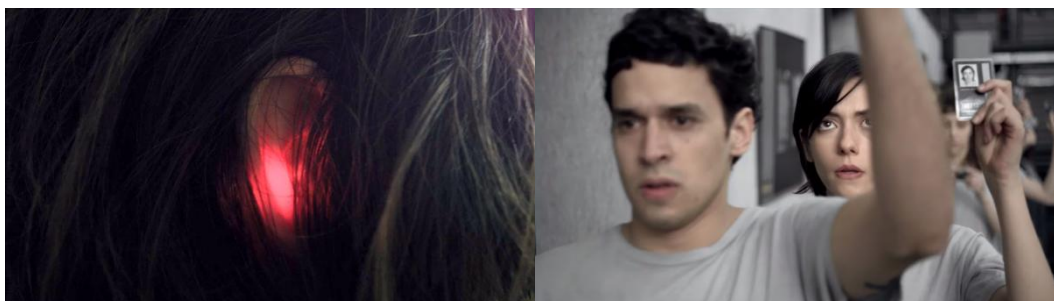
Nota-se também uma diferença considerável no número de jovens – diferença essa justificável pelo tamanho da própria produção do piloto, bem menor que dos

episódios de 2016 (Figuras 314 e 315). Essa disparidade na quantidade reforça também as limitações de um ambiente em relação ao outro, e torna o “novo” Processo muito mais competitivo que o primeiro.

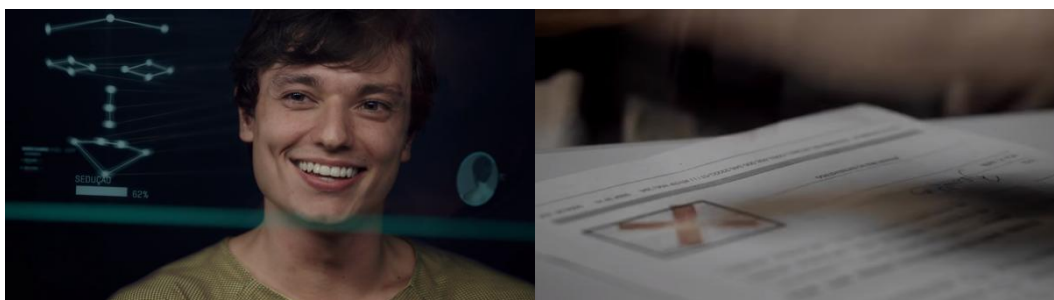


Fonte: Netflix, 2016; <<https://youtu.be/rpv5q9DxIhg>>, acesso em 20 abr. 2017, respectivamente.
Figuras 314 e 315. Diferença na quantidade de jovens para os Processos.

Além da diferença nas cores e na escala das instalações, nota-se uma ausência de tecnologia visível no piloto de 2011. Mesmo que nos episódios produzidos em 2016 não observamos explicitamente a presença tecnológica, ela está lá através dos objetos de uso cotidiano – como mesas e painéis eletrônicos, e salas de controle –, e nos registros pessoais instalados na orelha direita de cada indivíduo cadastrado (Figuras 316 a 319).



Fonte: Netflix, 2016; <<https://youtu.be/rpv5q9DxIhg>>, acesso em 20 abr. 2017, respectivamente.
Figuras 316 e 317. Diferença entre os sistemas de identificação.



Fonte: Netflix, 2016; <<https://youtu.be/rpv5q9DxIhg>>, acesso em 20 abr. 2017, respectivamente.
Figuras 318 e 319. Presença e ausência de tecnologia.

Isto posto, observamos que o piloto só apresenta sinais de um futuro como esperamos (e que temos referência nas ficções científicas) porque assim nos é contado. Caso contrário, somente pelas informações visuais não saberíamos se tratar de um episódio vindouro. Temos também uma crueldade explícita, expressa na caracterização dos funcionários e dos candidatos (crueldade essa intensificada pela cor cinza), e pelas instalações, gradeadas e desconfortáveis, também de cor cinza (Figuras 320 e 321).



Fonte: Netflix, 2016; <<https://youtu.be/rpv5q9Dxlhg>>, acesso em 20 abr. 2017, respectivamente.
Figuras 320 e 321. Ambiente confortável e ambiente desconfortável.

O piloto, portanto, se aproxima da negação ideológica da utopia de Thomas Morus, contrariamente ao *Capítulo 01: Cubos*. Esta diferença ideológica também é justificável pelo tamanho da produção mas, de outra forma, demonstra um futuro em que a opressão e o controle são mais evidentes, e que (até onde podemos observar) não apresenta embates políticos ou desobediências civis, ou seja, o status quo é mantido sabe-se lá por quanto tempo, mas sem maiores problemas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após termos traçado uma transformação na forma como as pessoas consomem televisão e até chegar nos serviços de *streaming* e na gigante Netflix, e como esta se estabeleceu no Brasil, percebemos uma camada da série: a importância da escolha de 3% para ser a primeira série totalmente produzida em território nacional. No entanto, ser a primeira não é o único motivo para a série ser relevante; para isso, são necessários investimento, boa produção e um retorno financeiro e midiático suficiente.

Assim, investigamos o processo de criação da série, desde sua concepção, como um projeto para um concurso de um canal público, passando pelo piloto colocado no YouTube em 2011 e o trabalho para que a série saísse daquele piloto. Aqui percebemos como a Internet e sua interação direta com o público é importante: foi através da mobilização da base de fãs conquistada por esse piloto que a série ganhou a força que os autores buscavam para participar do edital que a Netflix realizou no país em 2015, a procura de produções nacionais. Temos então uma nova camada descoberta sobre a série: a conquista de uma base de fãs pelo piloto de 2011, que se manteve fiel até a estreia oficial em 2016. Com a estreia da série em novembro de 2016, partimos então para o estudo dos novos episódios, e como a produção com maiores recursos modificou (ou não) a história original.

Descobrimos então que a história original não foi modificada, e sim estendida, o que era esperado, já que o piloto de 2011 não tinha a força necessária para carregar toda uma temporada. Se a história fosse apenas baseada no Maralto e no Processo, a nosso ver, não teria força; era necessário um antagonista, um grupo contrário ao *status quo*. Isto posto, a criação da Causa (como uma das extensões do roteiro original), se fez necessária, principalmente para reforçar a ideia de sociedade dualizada, e inserir o teor de rebeldia e não-conformismo, como uma luta social. Desta forma temos uma nova camada: a crítica social mais explícita, além da indignação esperada do espectador, uma história distópica contemporânea, além da dualidade e da resignação, como elementos de luta e resistência.

Esse elemento de resistência e crítica social é amplificado quando nos são mostrados os passados de cada personagem, muito diversos: o comandante sem escrúpulos e manipulador, a jovem que busca por justiça e vingança, o jovem que, mesmo vindo do mesmo local que os outros, se acha mais merecedor por uma

“tradição” familiar, o cadeirante filho de pastor que não quer ter a mesma vida sofrida que o pai, a jovem que busca fugir de sua realidade e procura um lugar para pertencer e viver, não apenas sobreviver, e o jovem que trai a própria família por acreditar em um ideal. Portanto, uma nova camada se forma: o retrato da sociedade brasileira atual, em credo, cor e posição social, e até mesmo em ideais políticos (uma polêmica tão forte e presente hoje em nossa sociedade).

Feitas essas análises de história e personagem (e suas devidas comparações com a história original), partimos para a relação entre o espaço cinematográfico e o espaço diegético. Para isto, fomos buscar como essa construção visual é feita no audiovisual, no Brasil e na indústria norte americana. Neste ponto, percebemos que a função de Diretor de Arte em solo nacional é recente e, mesmo que organizada, ainda precisa galgar os espaços a que tem direito. Essa função é muito confundida com a função do Diretor Geral, que também é responsável pela visualidade. Criamos então a camada necessária para a compreensão do cenário: a estética dos profissionais em Direção Geral e Direção de Arte.

Analisamos o espaço cinematográfico, e assim o descobrimos composto por duas áreas: o Continente (representado por uma grande favela) e o Processo (representado por um edifício de proporções monumentais). Demos início à compreensão do cenário, percorrendo sobre a Cenografia Cinematográfica e no Audiovisual, para então criarmos uma nova camada, com a descrição e análise do mundo de 3%.

Para compreendermos o espaço em que ocorre a narrativa, analisamos os elementos arquitetônicos e urbanos presentes na série. No espaço urbano, vimos que a favela como elemento de representação do Continente traz consigo principalmente o reforço da dualidade vista no enredo, em que muitos têm pouco e poucos têm muito. As barreiras físicas naturais e construídas também corroboram o exílio da sociedade abastada, e o “merecimento” daqueles que querem mudar de vida, servindo como um primeiro teste para sua força de vontade. Aqui, outra conexão com o modo de vida contemporâneo: as barreiras físicas exacerbadas representam as barreiras sociais que os menos favorecidos devem ultrapassar.

No alto da grande cratera está o imponente edifício do Processo, de proporções monumentais e cores contrastantes ao visto no Continente, uma

separação completa, do tipo “nós e eles”. Nele analisamos os ambientes internos, de trabalho, vivência e provas, e percebemos o grande vínculo com as escolas arquitetônicas modernistas e contemporâneas, significando que o edifício cumpre principalmente as funções as quais foi idealizado, além da forma; aqui, a forma é consequência das funções, e a estética é consequência dos significados buscados: a ostentação e a demonstração de poder sobre aqueles que participam da seleção.

Em comparação ao piloto de 2011, ocorreu uma grande mudança conceitual no ambiente. Deixamos os ambientes industriais, duros, frios e impessoais – e que indicavam um futuro muito desconfortável, militarizado – e passamos a ambientes confortáveis, planejados, e que camuflam a crueldade, uma máscara para as atrocidades ali cometidas. Mudança positiva até mesmo na paleta de cores, que saiu do cinza, e foi para os tons terrosos, mais fortes e menos óbvios para um futuro distópico. Outra camada é formada: a mudança na Direção de Arte do piloto de 2011 para a temporada produzida pela Netflix em 2016.

Enumeradas e compreendidas todas as camadas que compõem a série, podemos concluir que a cenografia e o espaço cinematográfico atuam como os agentes das ações, já que suas cores, formatos e materiais são de extrema importância para que os acontecimentos dentro da série. Cada espaço cênico é um personagem à parte, com destaque para as provas do Processo, que dependem do ambiente em que são realizadas, como uma relação simbiótica. É difícil imaginar a prova dos Cubos, por exemplo, sendo realizada em outro local além daquele, ou um local mais opressor e angustiante que o Corredor.

Isso também vale tanto para a representação de uma favela para o Continente, quanto o uso de um edifício de linhas contemporâneas e materiais de visual asséptico para o Processo. Mesmo que, de início, a representação do Continente como um centro urbano sem manutenção rodeado de uma aglomeração periférica, maior que a própria área urbanizada (como é a maioria das grandes cidades do Brasil, pareça um tanto rasa e preconceituosa, se considerarmos que as favelas do país estão cheias de lideranças políticas, pessoas criativas e que lutam por suas oportunidades, escolher a favela para representar o Continente faz muito sentido. Creio também que a mudança de vida ao passar pelo Processo e habitar a sociedade do Maralto não teria tanto impacto se o Continente fosse representado

por uma periferia urbanizada de classe média comum. A Causa pertencer ao Continente também reforça a luta social vista em nossas favelas: muitas pessoas não querem sair de seus locais, e sim que a mudança social chegue ali. Outrossim, demonstra como incomoda a resistência daqueles que são vistos como menores pelo sistema vigente. A favela também corrobora para a instalação do controle eletrônico por câmeras: usando como justificativa a Causa, o Maralto instala sistemas de vigilância, que controlam não só a organização oponente, mas também impedem os moradores comuns de verbalizar as posições contrárias; em contraponto, essas mesmas câmeras não impedem crimes comuns, como o ataque que Joana sofre, ou até mesmo a formação de milícias, outro ponto muito presente em nossas periferias atuais.

O edifício do Processo ser um grande monumento contrastante ao Continente também é muito acertado. Por suas proporções, o edifício já serve como símbolo do poder que o Maralto exerce sobre a sociedade e, em seus materiais e ambientes – repletos de mármore, vidro, metais, madeira e até mesmo uma grande área verde – a opulência e ostentação da sociedade abastada. O fato de o edifício não possuir uma alta tecnologia aparente traz uma grande conexão com o presente, e salienta uma característica moral das distopias, que funcionam como um aviso para as atitudes tomadas na contemporaneidade. Ter as provas todas concentradas no edifício auxilia no isolamento, para que os participantes consigam se concentrar e até mesmo esquecer a vida que levavam antes de pisarem ali. Vimos também que cada ambiente de prova é pensado com cuidado, e o retorno sempre ao grande hall entre as provas é a forma de manter todos em contato, para que conheçam e convivam com seus adversários, reforçando a competitividade. A escolha da Arena Corinthians para locação também foi acertada, já que o estádio, novo e tecnológico, é também um grande contraponto em relação ao redor, bem como se destaca – como o edifício criado em CGI – no alto do terreno, como se observasse a tudo e a todos.

Outra demonstração do protagonismo dos componentes cenográficos observamos na análise de alguns elementos plásticos, em cenas e eventos de grande importância simbólica. O grande refeitório para a realização do lanche – que também é outra demonstração de poder e ostentação, pela fartura e variedade – determina quem é quem em personalidade e caráter: define-se quem consegue

conviver em equipe, com boa comunicação; quem é mais tímido, mas ainda aceita conviver; os que se isolam; os que apenas observam; os que conduzem as conversas e se tornam o centro das atenções; os líderes e, até mesmo os que tomam a ação pela força. Sem um grande refeitório, onde todos são quase que obrigados a se sentarem com outros (a não ser que queiram o chão, como Joana), é onde todos se unem e começam a conhecer seus adversários, e ali criam laços e alianças, que podem ser levados até mesmo para o Maralto.

O retrato da depressão de Júlia, para mim, é de muita sutileza. Além da mudança da temperatura de cor da luz que invade o ambiente, as flores são os maiores indicativos de que a doença passa a controlar a personagem. Se antes tínhamos um buquê grande e cheio, conforme a doença se estabelece esse mesmo buquê diminui consideravelmente de tamanho, assim como todas as pequenas presenças de plantas no módulo de vivência. As únicas plantas colocadas por Júlia e que se mantêm intactas são as da sala de Ezequiel, talvez porque ele mesmo as mantivesse, como uma demonstração de amor à esposa e, posteriormente, como uma lembrança, e uma homenagem à sua memória. Tanto que o canto com cores vivas e plantas montado por Júlia é de intenso contraste à personalidade de Ezequiel, mas são de uma posição privilegiada na sala, já que, cada vez que trabalha, é de frente para esse espaço que ele fica.

O banho de sangue de Ezequiel perderia o impacto se realizado em um ambiente que tivesse mais da personalidade dele que a de sua mulher, já que ela é a primeira pessoa que ele abandona e destrói, mesmo que sem querer. Até mesmo sua própria sala não teria a força necessária sem a área criada por Júlia, que contrapõe tão fortemente a personalidade de Ezequiel. Ali estão seus fantasmas e segredos, além de ser a maior testemunha de seus crimes e contravenções. A sala é como um personagem à parte, uma entidade que tudo vê e tudo presencia.

Para finalizar, creio que a série cumpre o esperado, desde o início, em 2011: uma distopia com traços brasileiros, criada por brasileiros para um público globalizado. E isso se mostra desde o enredo que, mesmo simples, consegue ser inovador dentro do audiovisual nacional, até sua execução, que alcança um padrão de qualidade muito alto se considerarmos o orçamento limitado. Em relação ao real protagonismo, acredito que estávamos certos ao apostar no espaço cinematográfico

e na cenografia. No entanto, devo considerar que esse protagonismo é fruto de um trabalho em conjunto, já que o espaço diegético é a base para a criação do espaço cinematográfico. Quanto às minhas expectativas iniciais, penso que foram atendidas, ainda com o despertar de novos conhecimentos que agora aprecio o esforço exigido para conquistá-los.

REFERÊNCIAS E BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

ABOUELA, Islam M.; AL-GOHARY, Amr & DEWEDAR, Khaled. **Significance of future architecture in Science fiction films**. Cairo: The British University in Egypt, 2017. Disponível em: <<https://www.researchgate.net/publication/306000011>>, acesso em 22 nov. 2017.

AELLO, Dominic Michael. **Archfilm**: cinema and architectural promenade. Tese (Mestrado). Baltimore: Maryland Institute College of Art, 2011.

AGAMBEN, Giorgio. **Homo sacer**: o poder soberano e a vida nua I. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2002.

_____. **Estado de exceção**: Homo sacer, II, I. São Paulo: Boitempo, 2004.

ALSAYYAD, Nezar. **Cinematic urbanism**: a history of the modern from reel to real. Nova Iorque: Routledge, 2006.

ARANTES, Pedro Fiori. **Sérgio Ferro**: Arquitetura e trabalho livre. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

AUGÉ, Marc. **Não lugares**: introdução a uma antropologia da supermodernidade. São Paulo: Papirus, 2004.

AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. Campinas: Papirus, 1995.

_____. **A imagem**. Campinas: Papirus, 2012.

BANDERA, Vinicius. **A lógica dialética da percepção cinematográfica**. São Paulo: Revista Significação, ano 40, n.39, p.178-202, 2013. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/significacao/article/viewFile/59956/63061>>, acesso em 20 dez. 2017.

BARATTO, Rômulo. **Como a arquitetura fala com o cinema**. Archdaily, 30 mar. 2017. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/867865/como-a-arquitetura-fala-com-o-cinema>>, acesso em 18 jul. 2017.

BARNWELL, Jane. **Production design**: architects of the screen. Londres: Wallflower Press, 2004.

BAZIN, André. **O cinema**. São Paulo: Brasiliense, 1991.

_____. **¿Qué es el cine?**. Madri: Ediciones Rialp, 2008.

BBC MUNDO. **Cesar Charlone**: maestro de la luz. 30 out. 2017. Disponível em: <http://news.bbc.co.uk/hi/spanish/misc/newsid_7069000/7069264.stm>, acesso em 20 nov. 2017.

BEGGS, Scott. **Netflix Sci-Fi Thriller 3% Deserves a Serious Chance (Review)**. Nerdist, 29 nov. 2016. Disponível em: <<http://nerdist.com/netflix-sci-fi-thriller-3-review/>>, acesso em 03 maio 2017.

BENFATTI, Denio Munia & JUNIOR, Wilson Ribeiro dos Santos. **Expressionismo cinematográfico, arquitetura e cidade**. Piracicaba: Revista Impulso, n.17, 2006.

BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas: magia, técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 1996.

BUTRUCE, Débora Lúcia Vieira. **A direção de arte e a imagem cinematográfica**. Dissertação (Mestrado). Rio de Janeiro: UFF, 2005.

BRUZZI, Stella. **Undressing cinema: clothing and identity in the movies**. E-book. Nova Iorque: Routledge, 2009.

CARRIÈRE, Jean-Claude. **A linguagem secreta do cinema**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.

CARDOSO, João Batista Freitas. **A Cenografia televisiva: seu estilo e estrutura**. São Caetano do Sul: Comunicação & Inovação, v.1, n.2, p.38-45, 2001. Disponível em:
<http://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao/article/view/1313/965>, acesso em 20 nov. 2017.

_____. **O cenário televisivo: linguagens múltiplas fragmentadas**. São Paulo: Annablume, 2009.

CARVALHO, Bruno. **Netflix inicia as gravações de 3%, sua primeira série original brasileira!**. Ligado em Série, 11 mar. 2016. Disponível em:
<<https://www.ligadoemserie.com.br/2016/03/netflix-inicia-as-gravacoes-de-3-sua-primeira-serie-original-brasileira/>>, acesso em 14 mar. 2016.

_____. **3%: a primeira série nacional da Netflix já tem data para estrear!**. Ligado em Série, 10 out. 2016. Disponível em:
<<https://www.ligadoemserie.com.br/2016/10/3-a-primeira-serie-nacional-da-netflix-ja-tem-data-para-estrear/>>, acesso em 10 out. 2016.

_____. **3%: Netflix divulga vídeo inédito de sua primeira série original brasileira!**. Ligado em Série, 19 out. 2016. Disponível em:
<<https://www.ligadoemserie.com.br/2016/10/3-netflix-divulga-video-inedito-de-sua-primeira-serie-original-brasileira/>>, acesso em 19 out. 2016.

_____. **3%: Netflix divulga trailer completo de sua série brasileira original!**. Ligado em Série, 27 out. 2016. Disponível em:
<<https://www.ligadoemserie.com.br/2016/10/3-netflix-dibulga-o-trailer-completo-de-sua-serie-brasileira-original/>>, acesso em 27 out. 2016.

_____. **Assista à abertura de 3%, a primeira série nacional da Netflix**. Ligado em Série, 23 nov. 2016. Disponível em:
<https://www.ligadoemserie.com.br/2016/11/assista-a-abertura-de-3-a-primeira-serie-nacional-da-netflix/>, acesso em 23 nov. 2016.

CARVALHO, Bruno. **Crítica | 3%**. Ligado em Série, 28 nov. 2016. Disponível em: <<https://www.ligadoemserie.com.br/2016/11/critica-3/>>, acesso em 29 nov. 2016.

_____. **Exportada para o mundo, 3% faz sólida carreira internacional**. Ligado em Série, 17 mar. 2017. Disponível em: <<https://www.ligadoemserie.com.br/2017/03/exportada-para-o-mundo-3-faz-solida-carreira-internacional/>>, acesso em 18 mar. 2017.

CASETTI, Francesco; CHIO, Federico di. **Análisis de latelevisión: instrumentos, métodos y prácticas de investigación**.

CHERIATO, Sirlene Maria. **Urbanidade vira-lata: segregação sócio-espacial e imaginário urbano no cinema brasileiro**. Dissertação (Mestrado). São Paulo: FAUUSP, 2008.

CHOAY, Françoise. **O urbanismo**. São Paulo: Perspectiva, 2015.

CLARKE, David B. **The cinematic city**. Londres: Routledge, 1997.

COLEMAN, Nathan. **Building Dystopia**. Campinas: Revista MORUS – Utopia e Renascimento, n. 4, p. 181-192, 2005.

COLONNA, Vincent. **L'artdes séries télé**. França: Payot, 2010.

CORREIO BRAZILIENSE, 16 mar. 2017. **'3%', série brasileira original da Netflix conquista fãs pelo mundo**. Disponível em: <http://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2017/03/16/interna_diversao_arte,581207/3-serie-brasileira-original-da-netflix-conquista-fas-pelo-mundo.shtml>, acesso em 18 mar. 2017.

COSTA, Maria Helena Braga e Vaz da. **A cena espetacular: cinema e arquitetura urbana na contemporaneidade**. Uberlândia: Revista ArtCultura, v.13, n.23, p.155-165, 2011. Disponível em: <http://www.artcultura.inhis.ufu.br/PDF23/maria_helena_costa.pdf>, acesso em 05 dez. 2017.

DINIZ, Aline. **3% | Primeira série original brasileira da Netflix começa a ser filmada**. Omelete, 11 mar. 2016. Disponível em: <<https://omelete.uol.com.br/series-tv/noticia/3-primeira-serie-original-brasileira-da-netflix-comeca-a-ser-filmada/>>, acesso em 14 mar. 2016.

_____. **Público brasileiro da Netflix ainda prefere conteúdo dublado, revela vice-presidente de produtos**. Omelete, 02 ago. 2017. Disponível em: <<https://omelete.uol.com.br/series-tv/artigo/publico-brasileiro-da-netflix-ainda-prefere-conteudodublado-revela-vice-presidente-de-produtor/>>, acesso em 03 ago. 2017.

EISENSTEIN, Sergei. **Montage and Architecture**. Assemblage, n.10, p.110-131, 1989. Disponível em <<http://www.jstor.org/stable/3171145>>, acesso em 18 set. 2017.

_____. **A Forma do Filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2002.

ELDERKIN, Beth. **Here's Why You Should Be Watching Netflix's Brazilian Sci Fi Series 3%**. io9, 12 abr. 2017. Disponível em: <<http://io9.gizmodo.com/heres-why-you-should-be-watching-netflixs-3-1789660031>>, acesso em 03 maio 2017.

ELOI, Arthur. **3% | Começa o brutal processo de seleção de merecedores no teaser da primeira série brasileira da Netflix**. Omelete, 19 nov. 2016. Disponível em: <https://omelete.uol.com.br/series-tv/noticia/3-comeca-o-brutal-processo-de-selecao-de-merecedores-no-teaser-da-primeira-serie-brasileira-da-netflix/>, acesso em 19 nov. 2016.

FERREIRA, Wilson R. V. **Série brasileira “3%” é o “Black Mirror” do Brasil atual**. Cinegnose, 05 jul. 2017. Disponível em: <http://cinegnose.blogspot.com.br/2017/07/serie-brasileira-3-e-o-black-mirror-do.html#more>, acesso em 03 ago. 2017.

FERRISS, Hugh. **The metropolis of tomorrow**. Nova Iorque: Ives Washburn Publisher, 2005.

FOLHA DE S. PAULO, 10 out. 2016. **Primeira série brasileira da Netflix, ‘3%’ estreia em novembro; veja o trailer**. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2016/10/1821396-primeira-serie-brasileira-da-netflix-3-estreia-em-25-de-novembro.shtml>>, acesso em 10 out. 2016.

FORTIN, David. **Architecture and Science-fiction film: Philip K. Dick and the spectacle of home**. Burlington: Ashgate, 2011.

FOUCAULT, Michel. **Em defesa da sociedade**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

_____. **A sociedade punitiva**. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

FRAMPTON, Kenneth. **História crítica da arquitetura moderna**. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

FRAYLING, Christopher. **Ken Adam: the art of production design**. Nova Iorque: Faber and Faber Limited, 2005.

GABBAI, Livia Escobar. **Arquitetura da imagem – processo de criação da imagem em computação gráfica como leitura da imagem cinematográfica**. Dissertação (Mestrado). São Paulo: FAUUSP, 2006.

GIACOMELLI, Felipe; PESSOA, Gabriela Sá; VIANA, Rodolfo. **Terceira edição da ComicCon teve convidados de peso e festival de filas**. Folha de S. Paulo, 05 dez. 2016. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2016/12/1838413-terceira-edicao-da-comic-con-teve-convidados-de-peso-e-festival-de-filas.shtml>>, acesso em 06 dez. 2016.

GINWAY, M. Elizabeth. **Ficção Científica Brasileira**. São Paulo: Devir, 2005.

GOMBRICH, E. H. **Arte e ilusão**: um estudo da psicologia da representação pictórica. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

GONZAGA, Rafael. **3% | Série brasileira é produção de língua não-inglesa da Netflix mais vista nos EUA**. Omelete, 17 mar. 2017. Disponível em: <<https://omelete.uol.com.br/series-tv/noticia/3-serie-brasileira-e-producao-de-lingua-nao-inglesa-da-netflix-mais-vista-nos-eua/>>, acesso em 18 mar. 2017.

GREENE, Steve; MILLER, Liz Shannon; TRAVERS, Ben; NGUYEN, Hanh. **The 20 Best Sci-Fi TV Series of the 21st Century, Ranked**. IndieWire, 18 jul. 2017. Disponível em: <<http://www.indiewire.com/2017/07/best-sci-fi-tv-shows-ranked-science-fiction-1201855622/2/>>, acesso em 12 ago. 2017.

HALLAM, Julia. **Film, space and place**: researching a city in film. *New Review of Film and Television Studies*, vol.8, nº 3, p. 277-296, 2010. Disponível em <<http://dx.doi.org/10.1080/17400309.2010.499768>>, acesso em 14 jul. 2017.

HAMBURGER, Vera. **Arte em cena**: a direção de arte no cinema brasileiro. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2014.

HEISNER, Beverly. **Production design in the contemporary american film**: a critical study of 23 movies and their designers. Jefferson: McFarland & Co. Publishing, 2004.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores**. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

HIGHAM, Charles. **The films of Orson Welles**. Los Angeles: University of California Press, 1970.

JACOB, Elizabeth Motta. **Um lugar para ser visto**: a direção de arte e a construção da paisagem no cinema. Dissertação (Mestrado). Niterói: UFF, 2006.

JACOBS, Guilherme. **3% - 1ª Temporada | Crítica**. Omelete, 25 nov. 2016. Disponível em: <<https://omelete.uol.com.br/series-tv/3-por-cento/criticas/>>, acesso em 26 nov. 2016.

JAMESON, Fredric. **Pós-modernismo**: a lógica cultural do capitalismo tardio. São Paulo: Editora Ática, 2006.

_____. **Archaeologies of the future**: the desire called utopia and other Science fictions. Nova Iorque: Verso, 2007.

JENKINS, Henry. **Fans, Bloggers and Gamers**. Nova York: NYU Press, 2006.

JUNIOR, Ciro J.; AUGUSTO, Danilo S. & MORI, Luciana T. **Documentário César Charlone**. São Paulo: Universidade Anhembi Morumbi, 2009. Disponível em: <<https://vimeo.com/33373636>>, acesso em 20 nov. 2017.

JUSTO, Gabriel. **“3%” é a série de língua não-inglesa mais assistida nos Estados Unidos**. Papel Pop, 16 mar. 2017. Disponível em: <<http://www.papelpop.com/2017/03/3-e-serie-de-lingua-nao-inglesa-mais-assistida-nos-estados-unidos/>>, acesso em 18 mar. 2017.

KANG, Inkoo. **Netflix’s 3% wants to be a new Hunger Games for these dystopian times**. MTV, 29 nov. 2016. Disponível em: <<http://www.mtv.com/news/2958434/netflixs-3-wants-to-be-a-new-hunger-games-for-these-dystopian-times/>>, acesso em 03 maio 2017.

KAYO, Jefferson. **3% | Visitamos o set de gravações da primeira série brasileira da Netflix**. Omelete, 17 nov. 2016. Disponível em: <https://omelete.uol.com.br/series-tv/artigo/3-visitamos-o-set-de-gravacoes-da-primeira-serie-brasileira-da-netflix/>, acesso em 19 nov. 2016.

LAMSTER, Mark. **Architecture and film**. E-book. Hudson: Princeton Architectural Press, 2000.

LEZO, Denise. **Arquitetura, cidade e cinema: vanguardas e imaginário**. Dissertação (Mestrado). São Carlos: EESCUSP, 2010.

LOBRUTTO, Vincent. **The filmmaker’sguidetoproduction design**. Nova Iorque: Allworth Press, 2002.

LYNCH, Kevin. **A imagem da cidade**. Rio de Janeiro: Edições 70, 1989.

MACHADO, Ludmila Ayres. **Design e linguagem cinematográfica: narrativa visual e projeto**. São Paulo: Blucher, 2011.

MARTIN, Brett. **Homens difíceis: os bastidores do processo criativo de Breaking Bad, Família Soprano, Mad Men e outras séries revolucionárias**. São Paulo: Aleph, 2014.

MARTINS, Diôgo Lemes. **Cenários distópicos de mundos utópicos: cidades cyberpunk e os horizontes ficcionais do urbanismo na globalidade**. Dissertação (Mestrado). Brasília: UNB, 2014.

MILLER, Liz Shannon. **Netflix’s ‘3%’ Review: Season 1 of Brazil’s ‘Hunger Games’ Finds Its Own Voice**. IndieWire, 25 nov. 2016. Disponível em: <<http://www.indiewire.com/2016/11/netflix-3-percent-review-season-1-brazil-hunger-games-cesarcharlone-1201750084/>>, acesso em 03 maio 2017.

MILLER, Toby. **Turn Off TV Studies!**. Texas: Cinema Journal, vol.45, n.1, p.98- 101, 2005.

MITTEL, Jason. **Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea**. São Paulo: Revista MATRIZES, ano 5, n. 2, p. 29-52, 2012.

MORI, Letícia. **Por que existem tantos prédios abandonados em São Paulo?** G1, 10 maio 2018. Disponível em: <<https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/noticia/por-que-existem-tantos-predios-abandonados-em-sao-paulo.ghtml>>, acesso em 10 mai 2018.

MOURA, Carolina Bassi de. **A direção e a direção de arte:** construções poéticas da imagem em Luiz Fernando Carvalho. Tese (Doutorado). São Paulo: ECAUSP, 2015.

NAGIB, Lúcia. **A utopia no cinema brasileiro:** matrizes, nostalgia, distopias. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

NAME, Leo. **Apontamentos sobre a relação entre cinema e cidade.** Artigo on-line: Vitruvius, 2003. Disponível em: <<http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/04.037/676>>, acesso em 14 jul. 2017.

NESBITT, Kate. **Uma nova agenda da arquitetura:** antologia teórica (1965-1995). São Paulo: Cosac Naify, 2013.

NEUMANN, Dietrich. **Film architecture:** set designs from Metropolis to Blade Runner. Nova Iorque: Prestel, 1996.

NORONHA, Danielle de. **Direção de arte para séries de TV.** São Paulo: Associação Brasileira de Cinematografia. Disponível em <<http://abcine.org.br/site/direcao-de-arte-para/-series-de-tv/>>, acesso em 20 nov. 2017.

_____. **Entrevista Valdy Lopes Jr:** diretor fala sobre seu trabalho em Jonas. Associação Brasileira de Cinematografia, 03 jan. 2017. Disponível em: <<http://www.abcine.org.br/artigos/?id=2004&entrevista-valdy-lopes-jr>>, acesso em 20 nov. 2017.

OLIVEIRA, Roberto de. **Inspirada em Orwell, '3%' parece mais pastiche de 'Jogos Vorazes'.** Folha de S. Paulo, 25 nov. 2016. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2016/11/1835177-inspirada-em-vigilancia-de-orwell-3-esta-mais-para-big-brother.shtml>>, acesso em 26 nov. 2016.

OLSON, Robert L. **Art direction for film and video.** Boston: Focal Press, 1998.

PADIGLIONE, Cristina. **Diretor de '3%', a 1ª série brasileira da Netflix, César Charlone contesta complexo de vira-lata.** São Paulo: Folha de S. Paulo, TELEPADI, 17 nov. 2016. Disponível em: <<http://telepadi.folha.uol.com.br/diretor-da-1a-serie-brasileira-da-netflix-cesar-charlone-contesta-complexo-de-vira-lata/>>, aceso em 17 jul. 2017.

PALLASMAA, Juhani. **The Architecture of Image:**existencial space in cinema. Helsinki: RakennustietoPublishing, 2007.

PEIRCE, Charles S. **Semiótica.** São Paulo: Perspectiva, 2003.

PESSOA, Gabriela Sá. **Netflix estreia '3%', sua primeira série brasileira estimada em R\$ 10 milhões.** Folha de S. Paulo, 20 nov. 2016. Disponível em:

<<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2016/11/1833471-netflix-estreia-3-sua-primeira-seriebrasileira-estimada-em-r-10-milhoes.shtml>>, acesso em 20 nov. 2016.

PESSOA, Gabriela Sá; OLIVEIRA, Roberto de. **Retrospectiva 2016: o melhor e o pior da televisão em 10 fatos marcantes**. Folha de S. Paulo, 25 dez. 2016. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2016/12/1844219-veja-10-fatos-bons-e-ruins-que-marcaram-a-televisao-em-2016.shtml>>, acesso em 26 dez. 2016.

PIGNATARI, Décio. **Signagem da televisão**. São Paulo: Brasiliense, 1984.

_____. **Semiótica da arte e da arquitetura**. Cotia: Ateliê Editorial, 2004.

PINHO, Ana. **Como um projeto de faculdade virou série na Netflix**. Exame, 16 jan. 2017. Disponível em: <<http://exame.abril.com.br/carreira/como-um-projeto-de-faculdade-virou-serie-na-netflix/>>, acesso em 17 jan. 2017.

PRESTON, Ward. **What na art director does: an introduction to motion picture production design**. Beverly Hills: Silman-James Press, 1994.

PROPP, Valdimir I. **Morfologia do conto maravilhoso**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

RIZZO, Michael. **The art direction handbook for film & television**. E-book. Waltham: Focal Press, 2014.

ROCHA, Angela Maria & SOUZA, Tatyane Bandeira de. **Arquitetura e a imagem em movimento**. Artigo. São Paulo: Revista Pós, n.21, p.128-147, 2007. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/posfau/article/view/43512>>, acesso em 14 jul. 2017.

RODRIGUES, Sonia. **Como escrever séries: roteiro a partir dos maiores sucessos da TV**. São Paulo: Aleph, 2014.

ROLNIK, Raquel. **Territórios em conflito: São Paulo, espaço, história e política**. São Paulo: Três Estrelas, 2017.

ROTTEN TOMATOES, 2016-2017. **3%: Season 1**. Disponível em: <https://www.rottentomatoes.com/tv/3_/s01/>, acesso em 03 maio 2017.

SALVO, Fernanda Ribeiro. **Marginalidade urbana em cena: o advento do gênero favela no cinema brasileiro**. Artigo. Santa Maria: Revista ANIMUS, v.11, n.22, p.340-358, 2012. Disponível em: <<https://periodicos.ufsm.br/animus/article/viewFile/3033/pdf>>, acesso em 06 dez. 2017.

SANTOS, Fábio Allon dos. **A arquitetura como agente fílmico**. Artigo on-line: Vitruvius, 2004. Disponível em:

<<http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/04.045/616>>, acesso em 14 jul. 2017.

_____. **Cine-arquiteturas:** interfaces entre cinema e arquitetura. Rio de Janeiro: Anais do II PROJETAR, 2005.

SANTOS, Milton. **A Urbanização Desigual:** a Especificidade do Fenômeno Urbano em Países Subdesenvolvidos. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2012.

SANTOS, Paula Constante Silva. **Arquitetura e cinema em processo:** um estudo comparativo entre o criar e o produzir arquitetônico e cinematográfico. Dissertação (Mestrado). São Paulo: FAUUSP, 2012.

SELIGMANN, Eléonora. **Architecture et cinema:** l'appropriation de l'espace. Tese (Doutorado). Paris: Université de Paris X – Nanterre, 1984.

SILVA, Bruno. **3% | Primeira série brasileira da Netflix ganha data de estreia; veja teaser e imagens.** Omelete, 10 out. 2016. Disponível em: <<https://omelete.uol.com.br/series-tv/noticia/3-primeira-serie-brasileira-da-netflix-ganha-data-de-estreia/>>, acesso em 10 out. 2016.

SILVA, Daniela Vitória da. **Weimar:** a cidade moderna e o cinema. Coimbra: FCTUC, 2010.

SILVA, M. Vieira Barreto. **Cultura das séries:** forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade. São Paulo: Galáxia, n.27, p.241-252, jun. 2014.

SILVEIRA, Flávia d'Albuquerque Andrade da. **Cenários urbanos:** construindo identidades através de uma arquitetura temática. Tese (Doutorado). São Paulo: FAUUSP, 2009.

SMITH, Aaron. **Transmedia Storytelling in Television 2.0:** Strategies for Developing Television Narratives Across Media Platforms. Middlebury College: Film and Media Culture Department, 2009.

SOUSA, Camila. **3% | Primeira série brasileira da Netflix ganha trailer completo emocionante e pôster.** Omelete, 27 out. 2016. Disponível em: <<https://omelete.84uol.com.br/series-tv/noticia/3-primeira-serie-brasileira-da-netflix-ganha-trailer-completoemocionante-e-poster/>>, acesso em 27 out. 2016.

SUPPIA, Alfredo; ITO, Tomyo; FILHO, Lúcio. **Cinema de ficção científica e efeitos especiais:** uma relação intrínseca e inseparável? Belo Horizonte: Mediação, v. 13, n. 12, 2011.

TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas.** São Paulo: Perspectiva, 2006.

VENTURI, Robert; BROWN, Denise S. & IZENOUR, Steven. **Aprendendo com Las Vegas.** São Paulo: Cosac& Naify, 2003.

VIRUET, Pilot. **'Incorporated' And '3%' Tell the Stories of two Dystopias**. Vice, 01 dez. 2016. Disponível em: <https://www.vice.com/en_us/article/qbn3qx/incorporated-and-3-tell-the-stories-of-two-dystopias>, acesso em 03 maio 2017.

ZEVI, Bruno. **Saber ver a arquitetura**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

Criação e Roteiro Final: Pedro Aguilera

Direção Geral: Cesar Charlone

Direção de Arte: Valdy Lopes Jn

Direção de Fotografia: Eduardo Piagge

Direção: Daina Giannellini, Dani Libardi e Jotagá Crema

Roteiro: Cassio Koshikumo, Denis Nielsen e Ivan Nakamura

Música: André Mehmari

Cenografia: Carolina Montoia

Produtores Executivos: Tiago Mello, Eric Barmack, Kelly Luengenbiehl e Diego Avalos

Elenco: João Miguel, Bianca Comparato, Michel Gomes, Rodolfo Valente, Vaneza Oliveira, Rafael Lozano, Viviane Porto, Sérgio Mamberti, Celso Frateschi, Zezé Motta, Clarissa Kiste, Júlio Silvério, Begê Muniz, Luciana Paes, Dani Nefussi, Giuliano Lafayette, Rita Batata, Thiago Amaral e Gabriel Calamari.